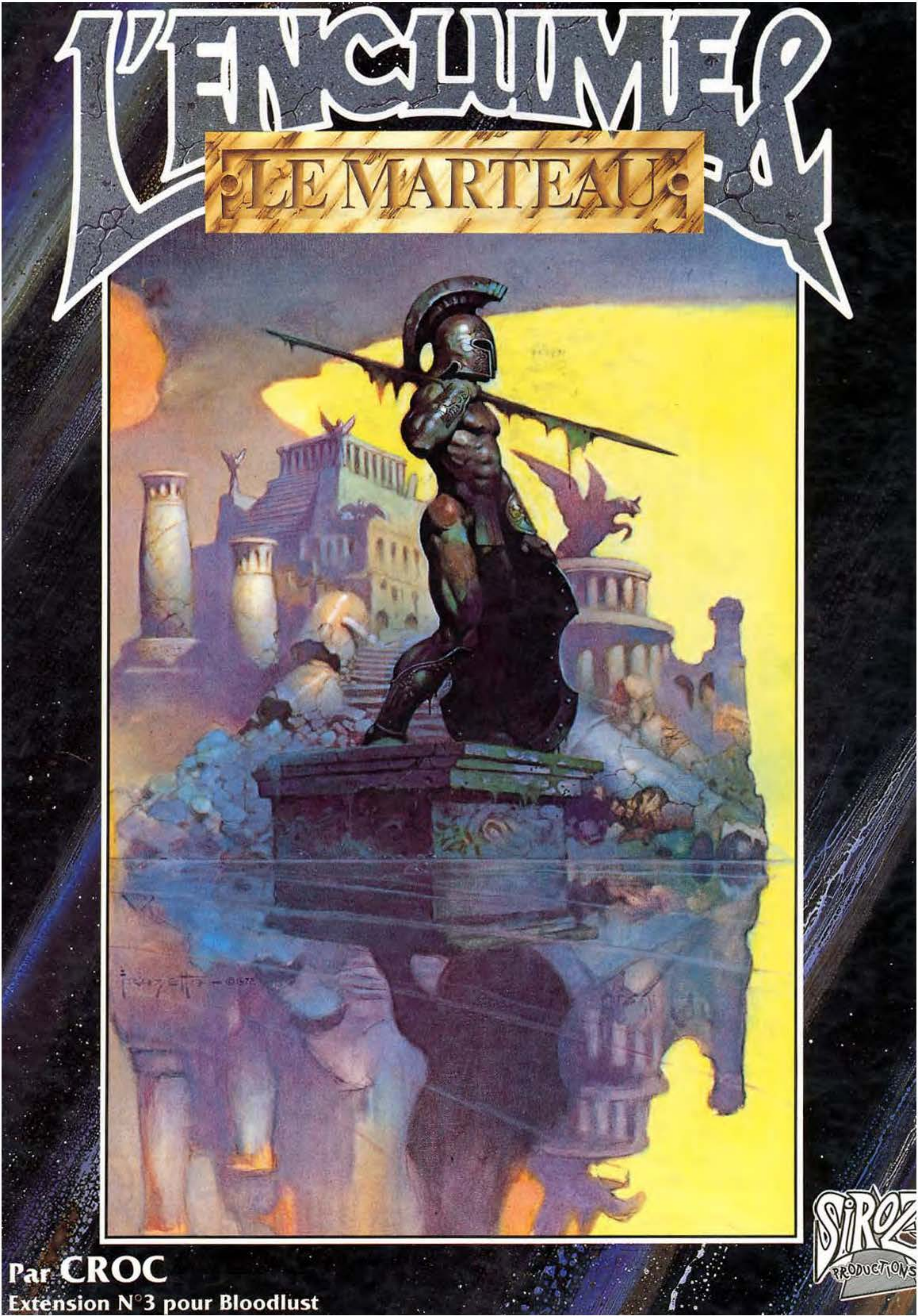

L'ENCLUME &
LE MARTEAU
Par CROC
Extension N°3 pour Bloodlust
SIROZ PRODUCTIONS

# Introduction

**Création**:CROC.
**Background**: G.E. Ranne et CROC.
**Nouvelles**: G.E. Ranne.
**Scénarios**: G.E. Ranne et CROC.
**Mise en page**: CROC.

**Corrections**: G.E. Ranne.
**Couverture**: Frank Frazetta.
**Logo**: Freddy Martin.
**Cartes**: Philippe Mouret.
**Dessins intérieurs**: Varanda et Philippe Masson.
**Conseils divers**: Stéphane Bura
**Retards répétés et consécutifs**: Eye of the beholder 2, King's bounty et *******.

## Sommaire

Le soleil se couchait lentement sur le port de Nerolazarevskaya.

"Merde, merde, merde, bordel de merde !"

Lucius donna un coup de pied rageur dans la lourde table de bois. La demoiselle le regardait avec un sourire édenté. "Calmez-vous, monsieur voyons... Nous ne pouvons pas faire d'exception, et ce n'est pas en étant vulgaire que vous arrangerez les choses. Au contraire."

"Mais il faut que j'ai ce certificat ! Je me marie dans quelques jours, et mon beau-père..."

Une vague d'hilarité souleva la foule qui faisait la queue derrière le bureau. Lucius serra les poings. Sa dague - arme mineure, mais fiable - tressaillait dans sa main, et le jeune et fougueux Vorozion se sentit une envie folle de la planter dans la gorge du gros rougeaud qui chuchotait avec un sourire baveux des réflexions désobligeantes à tendance légèrement pornographiques sur l'énergie de Lucius... "Calme" se dit-il, "Calme... Ce n'est pas comme cela que tu obtiendras Vella." Il s'obligea à respirer profondément. "Mais si je ne peux pas le prouver grâce à des témoins, où à la notoriété publique... Qu'est ce que je dois faire ? Les démarches prendront combien de temps ?"

"Il n'y a pas de démarches envisageables, monsieur" dit tranquillement la femme, le regard brillant d'une lueur malsaine. "En ce qui nous concerne, vous n'êtes pas Vorozion."

"*Pas Vorozion*", et en deux mots il avait tout perdu : sa citoyenneté, les chances de se construire un avenir... et Vella.

Il y avait à peine quelques heures, et sa voie était encore toute tracée. Lucius était né dans une famille de petits nobles de province et était parti à l'aventure pour jeter sa gourme, comme disait son père avec fierté. Il était revenu quelques années plus tard, plus mûr et plus instruit en de nombreux domaines, pour apprendre que son village natal avait été rasé et toute sa famille massacrée par les Piorads... Le chagrin une fois passé, Lucius s'était inscrit dans une des meilleures universités de la ville. Ses professeurs l'appréciaient et c'est dans une réception donnée par l'un d'eux qu'il avait rencontré Vella, la fille d'un important Ænestor à la retraite. Même si Mercius Burlios, le père, n'était pas aussi enthousiasmé par la prestance de Lucius que sa délicieuse fille unique, il dut admettre à contre cœur qu'il n'avait pas véritablement de raisons de refuser le jeune-homme... La date des épousailles fut fixée, et Lucius s'en alla quérir un nouvel acte de citoyenneté, le sien allant bientôt être périmé. C'est là que le cauchemar avait commencé.

Pour obtenir ou renouveler un acte de citoyenneté, il faut un certificat de naissance établi dans la cité de naissance. Le village natal de Lucius était parti en fumée, ainsi que tous ses registres. Ce cas étant prévu, il est possible de faire témoigner trois personnes de la famille du "demandeur"... Le dernier membre de la famille de Lucius, âgé de trois ans, avait péri sous les sabots des Chagars. Ce cas étant aussi, dans l'immense mansuétude de l'administration, prévu, il est possible de faire témoigner un officiel assermenté de la ville en question... Lucius était parti d'un rire nerveux en ré-expliquant pour la centième fois que tous les habitants du village étaient morts. Pas de problème, avait alors répondu aimablement l'officiel. Il vous suffit de trouver quatre témoins Vorozions vous ayant pendant quatre ans connu "notoirement" comme Vorozion, habitant dans l'empire et en possession d'un acte de citoyenneté. Mais Lucius avait passé les huit dernières années hors des frontières...

Le père de Vella avait ri de bon coeur quand Lucius lui avait exposé le problème. "Intervenir en votre faveur, mon ami ? Mais qui me prouve que vous dites la vérité ? Irais-je donner ma fille, le joyau de mes jours, à un étranger, un sang-mêlé, un espion Derigion, peut-être ? Si votre cas est juste, l'administration fera sûrement aboutir votre demande..."

Et les grandes grilles de fer de la propriété s'étaient refermées devant lui.

Œphis illuminait le port de Nerolazarevskaya. Vella poussa un petit cri en voyant la silhouette du jeune-homme se détacher sur la fenêtre. "Tu es fou, Lucius... Si quelqu'un te voyait..." Lucius ne lui donna pas le temps de terminer sa phrase, et les deux amants connurent bientôt les meilleurs instants de l'extase, entremêlés par terre sous les frondaisons de lilas qui cascadaient de la fenêtre. Une heure plus tard, Lucius se releva doucement, et regarda la silhouette alanguie, une lueur étrange dans les yeux. "Pardonne moi, Vella" murmura-t-il, "mais il faut que cela ait l'air vrai...". Il prit le bras de la jeune-femme et le tordit violemment, puis la gifla de toutes ses forces jusqu'à ce que d'immenses traces violacées couvrent le visage de son ex-fiancée. Vella hurla de terreur et de surprise et commença à se débattre en sanglotant. Un nouveau coup, un nouveau cri...

La porte de la chambre s'ouvrit violemment et Mercius déboula dans sa chambre, l'épée à la main. "Ta fille se refusait à moi et je l'ai violée, Ænestor !" s'écria Lucius en riant. "Que vas-tu faire, maintenant ?" Mercius était vieux et faible, mais il hurla "A la garde !" de toute la force de ses poumons, tandis que Lucius battait tranquillement la mesure de son pied nu en sifflotant un air militaire. "Il est là" hurla Mercius. "Un viol, par un Vorozion... Tu vas périr, Lucius, tu seras condamné au pal et je rirais pendant ton agonie !"

"Mais je ne suis pas Vorozion" dit doucement Lucius, pendant qu'un des arbalétriers lui liait les mains. "Te souviens-tu de la loi sur les viols de guerre ?" Il récita doucement l'article. "Le violeur étranger peut alors réparer sa faute en proposant d'épouser sur le champ la femme victime de l'attentat. En cas d'accord de la citoyenne concernée, il sera alors tenu de prendre la nationalité Vorozion et d'effectuer tous les devoirs militaires obligatoires de l'empire."

"Vella..." dit Mercius d'une voix rauque. "Ne..."

"Mon père" dit Vella rougissante. "Cet homme a ravi ma virginité, et quelque haine que j'en ai, je ne peux que me plier aux devoirs nécessaires pour rétablir mon honneur..."

Le mariage se fit au soleil, sous le bruissement des vergers en fleurs.

# Les régions civilisées

J'ai parcouru tous les recoins de Tanæphis. J'ai été attaqué par des Chagars dans les hautes montagnes du nord, j'ai subi les attaques incessantes du soleil dans le désert de Samenelles. J'ai été poursuivi par des tribus primitives dans les jungles Gadhars.

J'ai survécu à tout cela.

Mais ce sont bien dans les régions dites "civilisées" que se cachent les dangers les plus importants. Les brigands sont nombreux et sont bien plus féroces que les loups ou les petits dinosaures, l'administration Vorozion est tatillonne et absurde. Il peut même arriver que vous vous retrouviez enfermés à vie dans les geôles d'un membre du conseil des Vohrs simplement pour avoir oublié de faire signer un formulaire.

Tout cela au nom d'une soit-disant supériorité de la race humaine par rapport aux autres êtres vivants de cette planète. Oui, l'être humain est supérieur à tous les autres prédateurs et c'est d'ailleurs pour cela qu'il faut vous méfier de ces régions bien plus que de toutes les autres.

Les régions dites civilisées forment une grande partie de l'est et du centre de Tanæphis. Elles sont sillonnées par de nombreux groupes armés et sont donc légèrement plus sures que les autres parties du continent. Vous trouverez dans les pages suivantes:

- Une description aussi bien géologique que botanique.

- Une description rapide des risques encourus par les voyageurs qui décident de se déplacer dans ces régions (brigands, attaques de Sekekers, tracasseries administratives, etc...).

- Quatre cartes qui décrivent avec précision les régions civilisées du centre et de l'est du continent (dans la lignée de l'atlas des règles du jeu page 72 à 78 du livret 1). Vous y trouverez le nom des fleuves, des villes, des villages et des montagnes (le tout en langage Vorozion ou Derigion, selon l'endroit). Y sont aussi indiquées les principales voies de communication (des routes pavées chez les Vorozions et de simples pistes dans les anciens territoires Derigions du centre).

- La description des dix créatures les plus communes de cette région. Vous trouverez aussi les caractéristiques de ces animaux (à ce sujet, notez que les dommages indiqués ne sont modifiés par aucune option de combat. Une attaque brutale causera donc des dommages plus importants et réduira l'initiative. Une attaque rapide aura l'effet inverse).

## Description

Les paysages des régions civilisées sont très variés et comportent aussi bien des savanes gigantesques (dans le sud et dans l'ouest) que des grandes étendues de forêts d'arbres à feuilles caduques (à l'est) ou persistantes (dans le nord), mais c'est surtout les gens qui y vivent et les villes et villages qu'ils y ont construits qui sont remarquables.

En effet, les villages Vorozions et Derigions possèdent chacun un charme bien particulier qui se mêle même dans certaines régions conquises par les Vorozions après quelques centaines années de guerre.

Il serait idiot, voire inconscient de croire que ces régions soient moins dangereuses que les autres précédemment décrites. Même si nombres d'endroits sont régulièrement patrouillés par les forces armées Vorozions et Derigions, l'animal le plus dangereux de Tanæphis reste l'être humain. Et ce sont dans ces régions que l'on en rencontre le plus.

## Conditions climatiques

Les régions civilisées se trouvent, pour la plupart, dans la zone tempérée de Tanæphis et les différences de température ne sont pas extrêmes et en aucun cas dangereuses pour la survie des personnages et des animaux qui y vivent (sauf lors d'années particulièrement sèches ou froides). Les quelques tables ci-dessous vous permettrons de déterminer à tout moment la température de l'endroit où se trouvent vos joueurs et ce, quelque soit la saison:

| **Climat tempéré** | Température (moyenne) | Température (aléatoire) |
|---|---|---|
| Printemps | +10° | 2d6+3° |
| Eté | +15° | 2d6+8° |
| Automne | +10° | 2d6+3° |
| Hiver | -5° | 2d6-12° |

## Précipitations

Il arrive quelquefois que les orages (normaux ou de grêle) surprennent des voyageurs sur leur chemin et sans abri mais ces précipitations ne sont pas vraiment dangereuses.

## Autres dangers

Si les précipitations et les températures ne risquent pas de déranger les voyageurs, ce sont les hommes eux mêmes qui risquent de leur donner du fil à retordre. Les quelques exemples ci-dessous devraient vous prouver que les routes de ces régions ne sont pas aussi tranquilles qu'il n'y parait.

**Zones piégées**: Les voyageurs qui espèrent passer la frontière entre le territoire Vorozion et Derigion risquent à tout moment de se retrouver dans une zone piégée par une unité de Faucheurs Vorozions. Ils devront alors réussir un jet de Repérage pour ne pas être pris pour cible par un piège (il faut réussir un jet tous les 100 mètres). Le maître de jeu choisira ou déterminera au hasard le piège déclenché à l'aide de la petite table ci-dessous:

| d% | Piège | Dommages | Localisation | Toucher |
|---|---|---|---|---|
| 01-20 | Mâchoire | F | Jambe | AV |
| 21-40 | Fosse vide* | G | Torse | AV |
| 41-60 | Fosse avec pieux* | G(m) | Jambe | AV-10% |
| 61-80 | Carreau d'arbalète | G | Torse | AV-20% |
| 81-00 | Epieu aiguisé | F(m) | Abdomen | AV-20% |

(m): Ajoutez aux dommages une maladie de Puissance 1d6.
*: Pour repérer un tel piège, la compétence de Repérage est majorée de 20%.
AV: Compétence d'Artisanat Vorozion du personnage qui a placé le piège (normalement 50%).

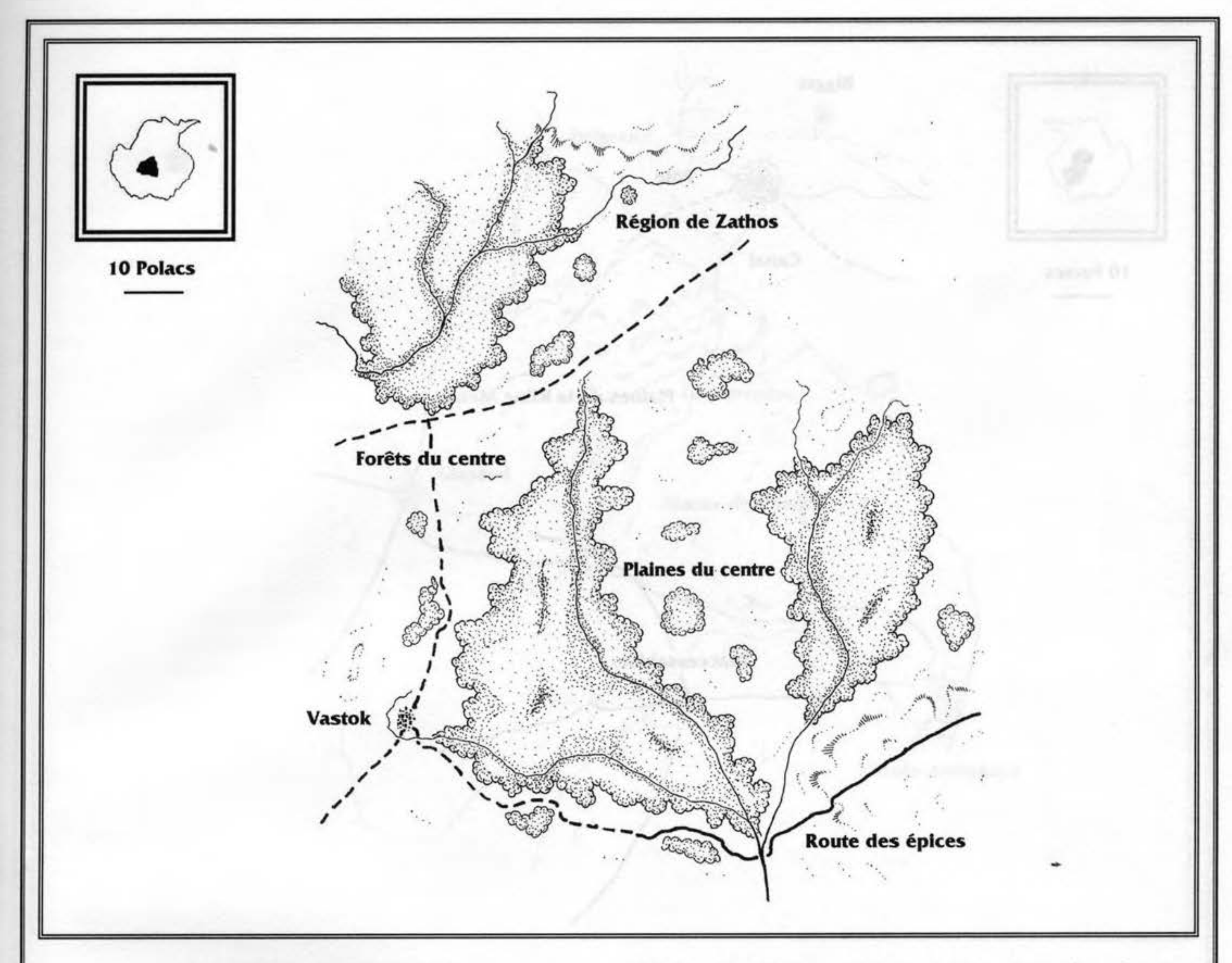
**Contrôle Vorozion**: L'administration, la loi Vorozion, et les soldats qui la font respecter, sont particulièrement tortueux et raffinés. Lorsque les personnages se déplacent sur les routes de cet empire, il n'est pas rare qu'ils soient contrôlés par des soldats particulièrement tatillons. Un jet de Connaissance Vorozion (Facile) sera alors nécessaire pour passer à travers les mailles de ce filet juridique. Si le jet est raté (ou si aucun personnage dans le groupe ne possède cette compétence) il faudra consulter la petite table suivante:

| **d%** | **Résultat** |
|---|---|
| 01-30 | Ca ira pour cette fois ci ! Circulez ! |
| 31-60 | Amende de 1d6 Rams. |
| 61-80 | Amende de 10d6 Rams. |
| 81-90 | Une nuit au frais de l'empire dans les geôles. |
| 91-00 | Menottes, police, prison (1d6 jours). |
| 101+ | Menottes, police, prison (1d6 semaines). |

**Modificateurs:**

| | |
|---|---|
| Pas de compétence de Connaissance Vorozion | +10% |
| Porteur d'arme | +10% |
| Personnage Derigion | +10% |
| Echec critique | +50% |
| Militaire Vorozion | -25% |
| Noble Vorozion | -50% |

**Voleurs et brigands**: Les voleurs agissent le plus souvent dans les villes et villages et ne sont pas toujours affiliés à la guilde des courtisans. Ils attaquent le plus souvent les voyageurs lorsque ceux-ci se reposent ou pensent avoir trouvé un endroit calme pour dormir. Ils sont lâches pour la plupart et fuiront s'ils sentent qu'ils n'auront pas le dessus. Ils ne sont donc normalement pas dangereux pour des porteurs d'arme. Les brigands agissent plutôt en dehors des villes et sont mieux armés et plus courageux que les voleurs.




## Les plaines du centre

Cette partie de Tanæphis, et en particulier la région de Zathos est encore occupée par de nombreux Derigions qui, même s'ils ne sont plus sous la tutelle de l'Empire, ne sont pas encore considérés comme des citoyens Vorozions. Ces régions sont assez dangereuses car c'est là que les Sekekers vivent et chassent (ainsi que de nombreux prédateurs exotiques: Ours nandi, glouton, diatrima).

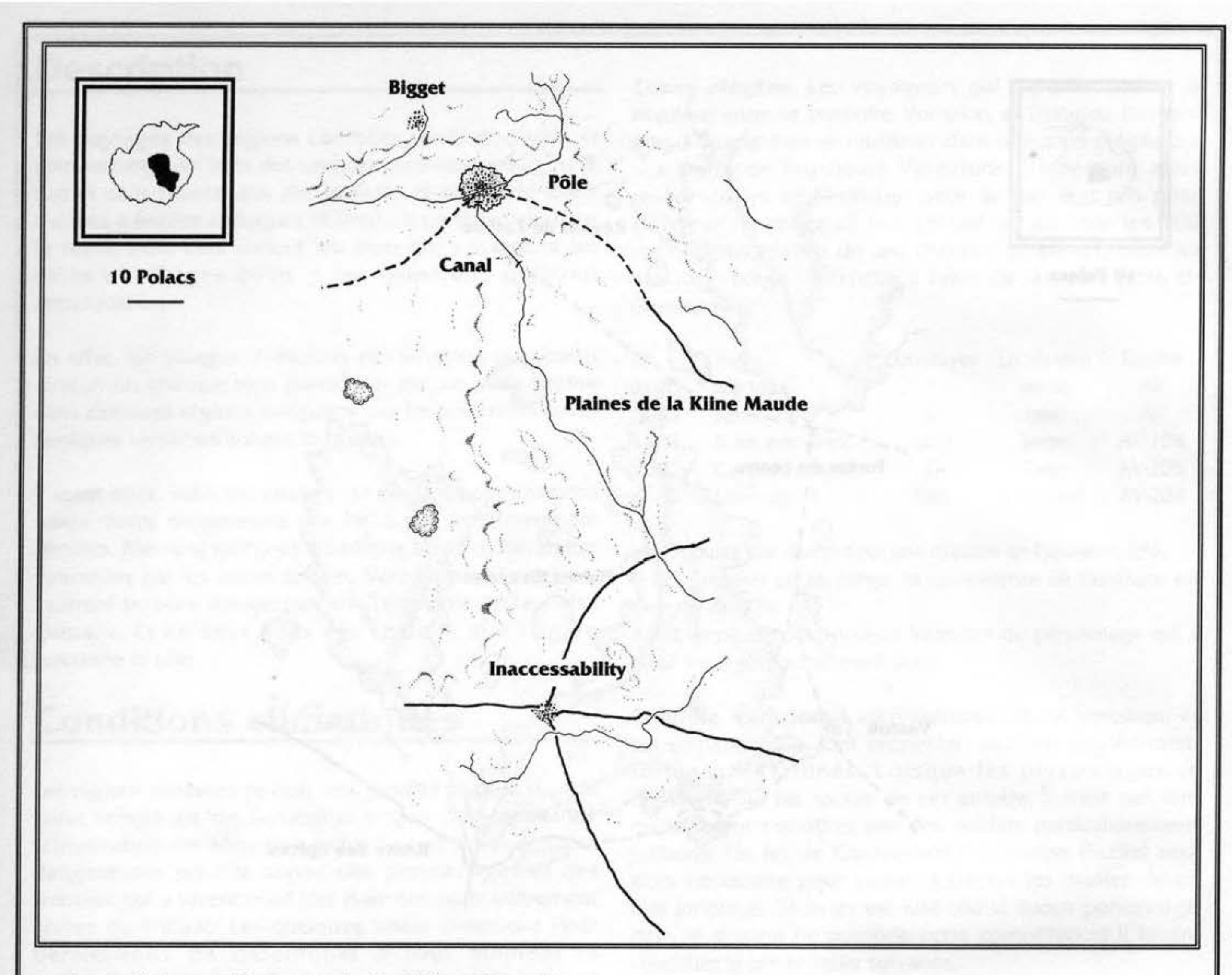
**Vastok**: Cette ville franche de 500.000 habitants est un énorme marché permanent où s'échangent les richesses des trois principaux royaumes de Tanæphis (Vorozion, Derigion et Batranoban). La ville est entourée de murs et défendue par des unités de mercenaires payés par les plus riches marchands qui y demeurent.

**Plaines du centre**: Ces régions sont le principal terrain de chasse des Sekekers (bien que ces dernières remontent souvent dans la région de Zathos pour piller et massacrer les petits villages Derigions). C'est donc un endroit assez dangereux, surtout pour des personnages de sexe masculin. Ces régions sont aussi très souvent visitées par des Gadhars particulièrement entreprenants.

**Région de Zathos**: Cette région abrite les derniers villages Derigions qui ne sont pas tombés sous le joug de l'empire Vorozion. Leurs habitants se disent être Derigions et sont considérés comme tels même si leur annexion n'est plus qu'une question d'années, voire de mois. Il arrive souvent que des unités de Phalanges Derigions soient placées dans ces régions pour maintenir un semblant d'ordre et pour que la nourriture qu'elles produisent soit bien livrées à Pôle dans les plus brefs délais.

**Forêts du centre**: Ces grandes étendues d'arbres à feuilles caduques sont le refuge de nombres de petits villages Derigions ou Vorozions qui ne reçoivent que très rarement la visite d'étrangers (et de Sekekers, qui préfèrent de loin la savane et les prairies aux forêts). Le niveau technologique de tels villages est souvent assez bas et il arrive même que leurs habitants soient plus primitifs encore que des Gadhars.

**Route des épices**: Cette piste, utilisée par les commerçants de tout le continent, relie Sharcot à Nerolazarevskaya (via Pôle) et n'est qu'un simple chemin jusqu'aux limites du territoire Vorozion, moment où elle se transforme en route pavée (les routes de ce type sont la gloire de tout l'empire Vorozion, et un signe de civilisation évident).




## Les régions d'Inac et de la Kiine Maude

Ces régions sont les plus riches et les plus fertiles de tout le territoire Vorozion (et de tout Tanæphis). C'est aussi, bien entendu, les moins dangereuses et on peut y circuler presque sans risques (voir cependant les quelques problèmes possibles décrits page 6 de cette extension). Ces régions sont pratiquement entièrement sous contrôle Vorozion (à l'exception de Pôle, de Bigget et des régions qui les entourent.

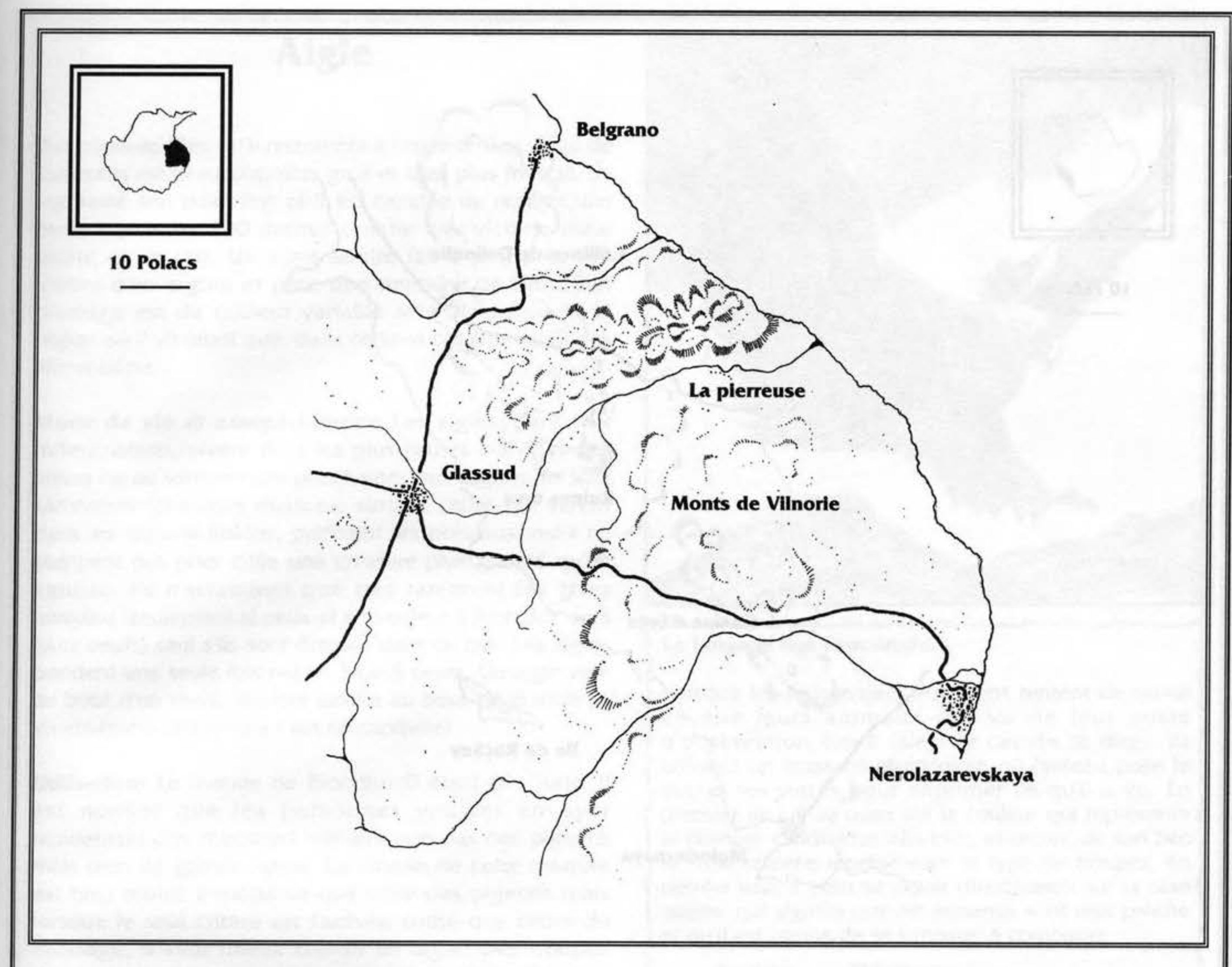
**Pôle**: Cette immense mégapole, abritant 13 millions d'habitants et construite sur les ruines de l'ancienne capitale elfe fera l'objet d'une extension ultérieure (la cinquième du nom). La ville est divisée en quartier (de plus en plus riche au fur et à mesure que l'on s'approche du centre) et chacun possède ses propres lois et ses propres spécialités (artisanat, art, etc...).

**Canal**: Le canal, fabriqué par les nains pour les elfes relie le port de Pôle au fleuve Roxxeanne et est certainement l'endroit le plus dangereux de tout Tanæphis. Une partie du scénario "Eclat de lune" s'y déroulant, je vous invite à le lire pour en savoir plus sur cet immense fleuve souterrain et artificiel.

**Bigget**: Cette Ville Derigion de 50.000 habitants est le grenier de Pôle et cette dernière ne serait plus sans ce petit bastion avancé. La ville et ses alentours sont défendus par un mur de grande taille, de nombreux petits fortins, de nombreuses unités régulières et mercenaires (5.000 soldats y sont présents en permanence, et ce chiffre est souvent doublé, voire triplé durant les mois de guerre, lorsque le risque d'une attaque Piorad se fait plus précis).

**Inaccessability**: Cette ville d'un million d'habitants est un poste de garnison et regroupe des éléments des cultures Vorozions et Derigions. Les deux peuples y vivent d'ailleurs à peu près en bonne intelligence bien qu'officiellement, tous les habitants de cette cité soient Derigions (mais la ville n'ayant été prise que depuis deux cent ans, la vieille noblesse Derigion est encore très fière de ses origines).

**Plaines de la Kiine Maude**: Ces régions sont les plus riches et les plus fertiles de tout l'empire Vorozion et en forment le grenier. Il est très rare qu'il arrive quoi que ce soit aux voyageurs qui s'y déplacent (un grand merci aux patrouilles Vorozions fréquentes, nombreuses et très bien armées).




## Les territoires de Vilnorie

Ces régions sont les plus "industrialisées" de Tanæphis et sont couvertes de petits villages spécialisés dans le travail de la pierre et de l'acier. Ces régions sont assez sures, même si la proximité des territoires Piorads les rendent légèrement plus hostiles que celles de la Kiine Maude (sans compter les brigands des monts de Vilnorie).

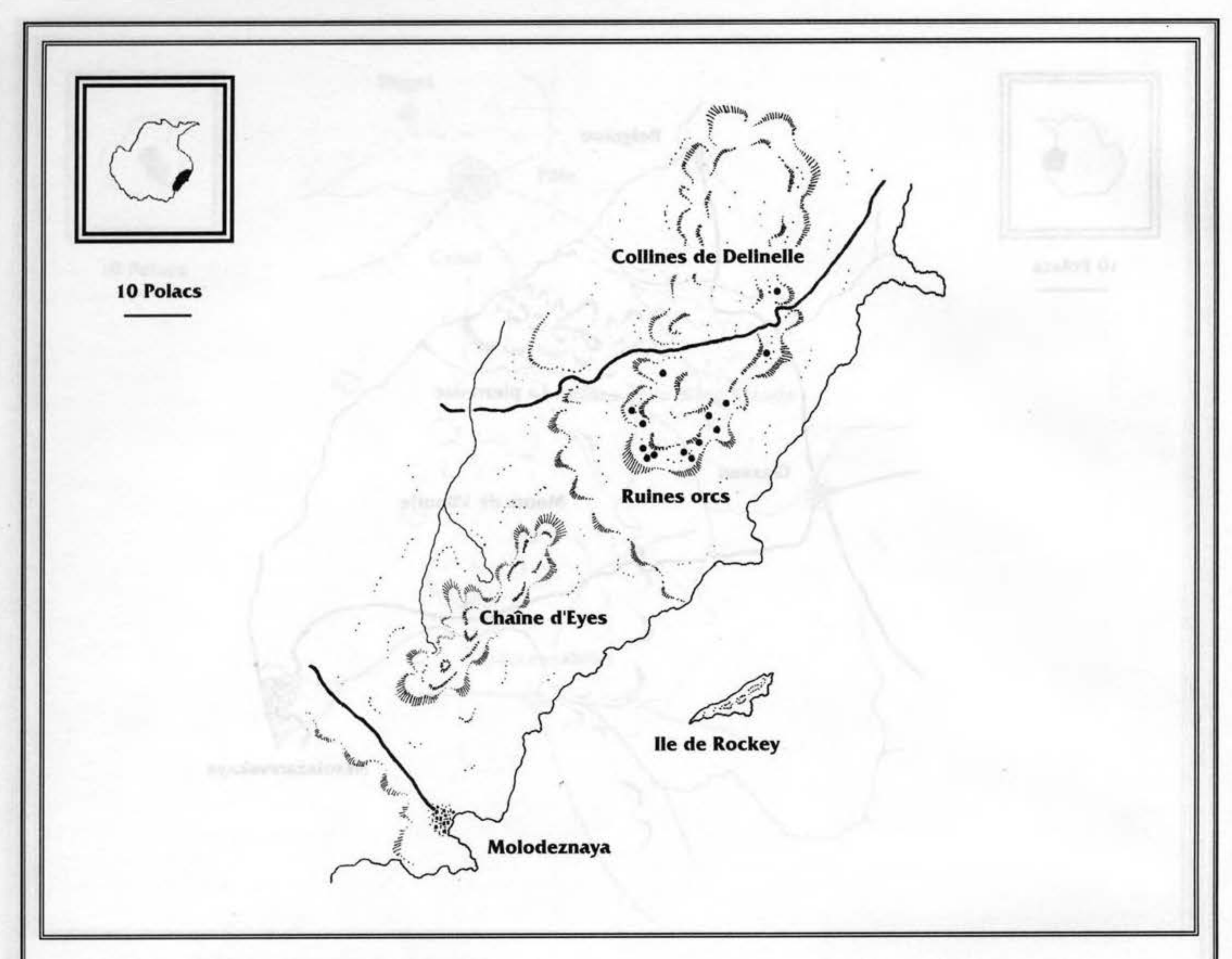
**Belgrano**: Cette ville de 500.000 habitants est fortement fortifiée et le quartier riche est réduit à sa plus simple expression. Les mendiants et les serfs sont nombreux et la famine frappe souvent les plus démunis. En résumé, une ville où il ne fait pas bon vivre.

**Nerolazarevskaya**: La capitale de l'empire Vorozion abrite 5 millions d'habitants et de nombreux membres du conseil des Vorhs (plus de la moitié). C'est aussi là que les magnifiques machines de guerre de l'empire sont construites et là encore où les plus belles armes et armures sont fabriquées. Imaginez donc une immense cité entièrement dédiée au travail de la pierre et de l'acier et vous aurez une bonne idée de ce que peut être Nerolazarevskaya.

**Glassud**: Cette ville d'un million d'habitants est l'archétype de la ville Vorozion. Elle est particulièrement policée et tous les citoyens qui y rentrent et qui en sortent doivent montrer patte blanche. Même les porteurs d'armes y sont traités spécialement (voir à ce sujet la description de Glassud dans l'extension "Flocons de sang").

**Monts de Vilnorie**: Ces régions pauvres abritent quand même plus de brigands et de voleurs que d'artisans et les patrouilles Vorozions y sont encore plus fréquentes encore que dans le reste du continent. En effet, le conseil des Vorhs a estimé dernièrement que ces régions étaient le seul point noir (question sécurité) de tout l'empire et qu'il fallait absolument faire cesser immédiatement les exactions des brigands qui y vivent. L'avenir dira si les armées Vorozions vont réussir à réduire le taux de criminalité de l'endroit.

**La pierreuse**: Cette rivière est le seul endroit de tout l'empire Vorozion où les chercheurs d'or ont réussi à trouver des pépites de ce précieux métal. Ils l'utilisent pour décorer leurs armes d'acier et pour fabriquer de la fausse monnaie Derigion (ce n'est pas officiel, mais cela se fait).




## Les rocs de Delinelle

Cette partie de l'empire est assez pauvre, très peu sure (pour une région de l'empire Vorozion) et particulièrement escarpée. On y trouve les ruines des anciennes cités orcs (dans un sale état, c'est sur). Les incursions Gadhars sont plus rares qu'il y a quelques dizaines d'années mais existent encore bel et bien (ainsi que les attaques de nombreux brigands et barbares venus de l'ouest.

**Collines de Delinelle**: De nombreux brigands vivent dans ces collines où ils forment de véritables micro-sociétés (totalement en marge de l'empire Vorozion). Certains brigands sont si riches qu'ils ont même été jusqu'à proposer de former un royaume franc sous leur gouverne totale. Le conseil des Vorhs a pour l'instant refusé catégoriquement.

**Ruines orcs**: Les orcs vivaient dans des villages troglodytes à flanc de collines (les maisons s'enfonçaient très profondément dans les roches calcaires des falaises). Ils sont maintenant en ruines et forment de véritables gruyères minéraux où nombres de prédateurs viennent trouver refuge.

**Ile de Rockey**: Cette île est le refuge de tous les brigands et pirates des territoires Vorozions. Ils ne risquent pas grand chose parce que presque tous les leaders Vorozions sont porteurs d'armes et que ces armes ne veulent pas traverser le bras de mer qui sépare l'île du continent. Vos porteurs n'auront donc que rarement l'occasion de s'y rendre (un jour... peut être...). Les pirates attaquent plus souvent les villages côtiers que les autres bateaux (de commerce) qui sont de toutes façons bien trop rares.

**Chaîne d'Eyes**: Cette petite chaîne en bordure de mer est couverte de petits villages spécialisés dans la fabrication d'armures exotiques (en carapace de glyptodon, en peau de lézard des glaces ou des marais) et d'armes forgées sur mesure (pour les plus riches guerriers de l'empire et des régions avoisinantes).

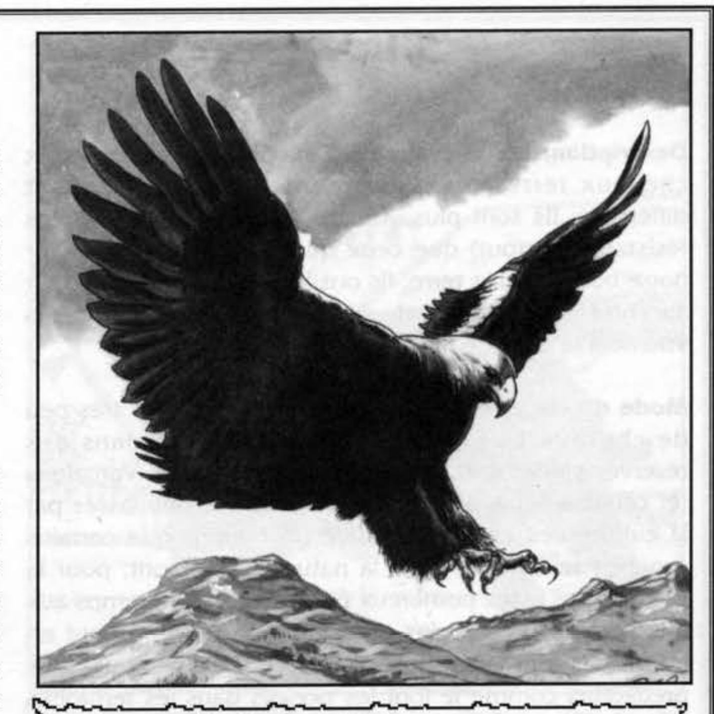
**Molodeznaya**: Cette ville Vorozion de deux millions d'habitants est plus un camp militaire entouré d'un grand mur qu'une cité à part entière. Alors que les autres villes possèdent un quartier riche assez important (sauf Belgrano), Molodeznaya n'en possède pas. Elle ne possède qu'un quartier bourgeois imposant, et un quartier commerçant spécialisé dans les bars et les loisirs pour militaires.

# Aigle

**Description:** Bien qu'il ressemble à l'aigle terrien, celui de Tanæphis est beaucoup plus gros et bien plus musclé. Sa vue reste son point fort et il est capable de repérer une proie à plus de 200 mètres (même une victime aussi petite qu'un rat). Un aigle adulte fait à peu près 3,5 mètres d'envergure et pèse une trentaine de kilos. Son plumage est de couleur variable selon la saison et la région où il vit (ainsi que, dans certains cas, ses habitudes alimentaires).

**Mode de vie et comportement:** Les aigles, dans leur milieu naturel, vivent dans les plus hautes branches des arbres ou au sommet des plus hautes montagnes. Ils sont carnivores (certaines espèces, surtout celles qui vivent dans les régions froides, préfèrent les poissons) mais ne prennent pas pour cible une créature plus grande qu'un agneau. Ils n'attaquent que très rarement les êtres humains (seulement si ceux-ci en veulent à leur nids ou à leurs oeufs) sauf s'ils sont dressés dans ce but. Les aigles pondent une seule fois par an 3 ou 4 oeufs. Un aigle vole au bout d'un mois, devient adulte au bout de 6 mois et vit environ 5 ans (plus s'il est en captivité).

**Utilisation:** Le monde de Bloodlust© étant très rude, il est normal que les personnes voulant envoyer rapidement des messages utilisent non pas des pigeons mais bien de grands aigles. La vitesse de cette créature est bien moins importante que celle des pigeons mais lorsque le seul critère est l'arrivée coûte que coûte du message, il vaut mieux choisir un aigle. Des troupes d'élite Vorozions appelées "Fauconniers" utilisent ces animaux pour combattre les unités adverses mais surtout pour repérer les troupes avant une éventuelle bataille rangée. Les aigles sont très faciles à apprivoiser s'ils sont capturés petits et élevés par celui qui les utilisera. Ces unités forment aussi des opérations de "contre-mesures" visant à attaquer en vol les aigles porteurs de messages avec leurs propres oiseaux.



**Le langage des Fauconniers**

Lorsque les Fauconniers Vorozions tentent de savoir ce que leurs animaux ont vu de leur poste d'observation élevé (c'est le cas de le dire), ils utilisent un brassard multicolore où l'oiseau pose le bec et les serres pour exprimer ce qu'il a vu. En premier lieu, il se pose sur la couleur qui représente le nombre d'individus observés et picore de son bec la zone colorée représentant le type de troupes. En dernier lieu, il peut se poser directement sur la case "alerte" qui signifie que les ennemis sont tout proche et qu'il est temps de se préparer à combattre.

| Couleur | Signification |
|---|---|
| Rouge | Alerte |
| Orange | Moins de 10 individus |
| Jaune | Entre 11 et 100 individus |
| Vert | Plus de 100 individus |
| Bleu | Cavaliers |
| Violet | Piétons |
| Noir | Animaux |

## Caractéristiques

### Jeune

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 10 | 16 | 10 | 18 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 5% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 15% |
| Esquive | 25% |
| Acrobatie | 35% |
| Course | 10% |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 5% |
| Repérage | **55%** |
| Points de vie | 20 |
| Dommages | D |
| Initiative | 12 |
| Armure | 0 |

### Femelle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 12 | 16 | 10 | 18 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 5% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 15% |
| Esquive | 35% |
| Acrobatie | 35% |
| Course | 10% |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 5% |
| Repérage | **65%** |
| Points de vie | 24 |
| Dommages | D |
| Initiative | 12 |
| Armure | 0 |

### Aigle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 12 | 18 | 10 | 18 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 5% |
| Attaque normale | 30% |
| Attaque rapide | 15% |
| Esquive | 35% |
| Acrobatie | 40% |
| Course | 10% |
| Discrétion | 20% |
| Nage | 5% |
| Repérage | **75%** |
| Points de vie | 24 |
| Dommages | D |
| Initiative | 12 |
| Armure | 0 |

### Solitaire

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 12 | 18 | 10 | 20 | 10 |

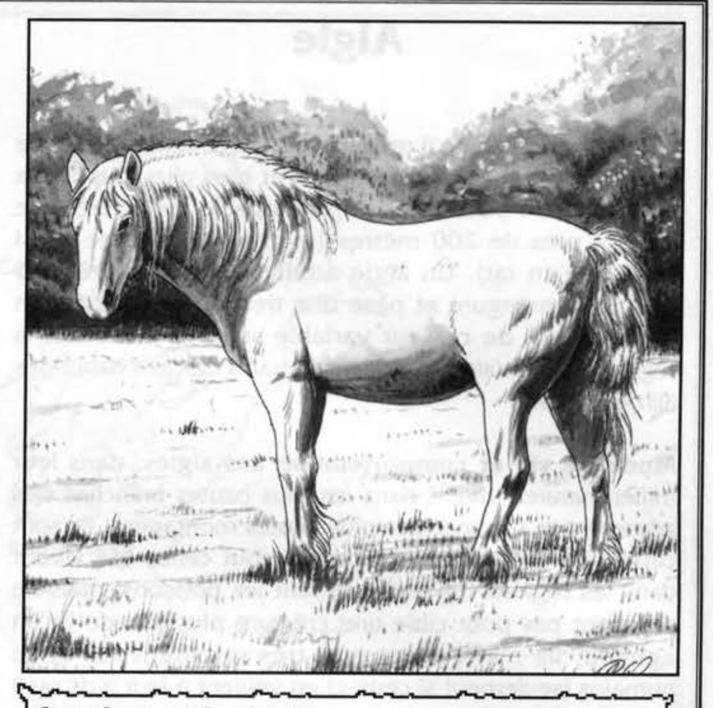
| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 5% |
| Attaque normale | 40% |
| Attaque rapide | 15% |
| Esquive | 35% |
| Acrobatie | 40% |
| Course | 10% |
| Discrétion | 20% |
| Nage | 5% |
| Repérage | **90%** |
| Points de vie | 24 |
| Dommages | D |
| Initiative | 12 |
| Armure | 0 |

# Cheval

**Description:** Les chevaux de Tanæphis ressemblent aux chevaux terrestres. Leur mentalité est cependant différente: Ils sont plus violents, plus méchants et plus résistants (surtout) que ceux que nous connaissons sur notre bonne vieille terre. Ils ont bien besoin de cela pour survivre dans un monde où les herbivores n'ont pas vraiment le droit de citer.

**Mode de vie et comportement:** Il ne reste que très peu de chevaux en liberté. La plupart vivent dans des réserves créées spécialement pour eux par les Vorozions (et certains Batranobans riches et quelque peu lassés par la culture des épices). Il arrive néanmoins que certains groupes se forment dans la nature. Ils ne sont, pour la plupart, pas assez nombreux pour résister longtemps aux attaques des prédateurs. Leur rapidité pure ne peut en aucun cas leur permettre d'échapper aux attaques des prédateurs comme le font les poneys dans les territoires glacés du nord du continent. Une jument met au monde un ou deux petits par an, ce qui limite encore le développement des chevaux en liberté.

**Utilisation:** La plupart des peuplades de Bloodlust© utilisent les chevaux comme montures bien que seuls les Vorozions savent exactement comment les élever pour obtenir les meilleurs animaux. La cavalerie Vorozion est donc beaucoup plus performante que celle des autres peuples (sauf celle des Piorads bien entendu, mais ils ne montent pas des chevaux). En combat, les chevaux Vorozions sont dotés d'armures à mi chemin entre le cuir clouté et la cotte de mailles qui les protègent efficacement (protection: 6). La cavalerie Batranoban est aussi très célèbre mais les unités se servent de leurs montures plutôt pour se déplacer rapidement que pour combattre. Les gardiens de la route sont les seuls à utiliser leurs armes sur leurs montures (en l'occurrence des arbalètes). Les membres de la guilde des messagers sont très souvent possesseurs de chevaux rapides et bien dressés.



**Les chevaux de guerre**

Bien que les chevaux utilisés par les Vorozions soient pour la plupart des animaux normaux, la plupart des nobles de cette race élèvent des animaux spécialement dans le but de les faire combattre sur les champs de bataille. Les chevaux dits "de guerre" ont les mêmes caractéristiques que les solitaires mais possèdent un pourcentage d'attaque brutale de 70%. Ils sont particulièrement résistants et possèdent une endurance de 22 (et donc 44 points de vie). Ils sont par contre moins rapides (Rapidité: 8). Les autres compétences et caractéristiques ne sont pas modifiées. Un tel cheval coûte particulièrement cher (jusqu'à 10 fois le prix d'un cheval normal), pas seulement parce qu'il est plus fort et plus endurant mais aussi parce qu'il est entraîné pour être plus agressif (une telle bête n'a pas peur du feu ni des prédateurs qu'il peut être amené à rencontrer sur un champ de bataille: Loups, chiens de guerre, lézards géants, etc...).

## Caractéristiques

**Cheval**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 | 16 | 14 | 10 | 10 | 8 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 35% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 30% |
| Course | **50%** |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 15% |
| Repérage | 15% |
| Points de vie | 32 |
| Dommages | F |
| Initiative | 8 |
| Armure | 0 |

**Grand mâle**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 | 18 | 14 | 10 | 10 | 8 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 35% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 25% |
| Acrobatie | 40% |
| Course | **50%** |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 20% |
| Repérage | 15% |
| Points de vie | 36 |
| Dommages | F |
| Initiative | 8 |
| Armure | 0 |

**Pur sang**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 | 18 | 14 | 10 | 10 | 8 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 25% |
| Acrobatie | 40% |
| Course | **50%** |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 20% |
| Repérage | 25% |
| Points de vie | 36 |
| Dommages | F |
| Initiative | 8 |
| Armure | 0 |

**Solitaire**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 | 18 | 16 | 10 | 10 | 8 |

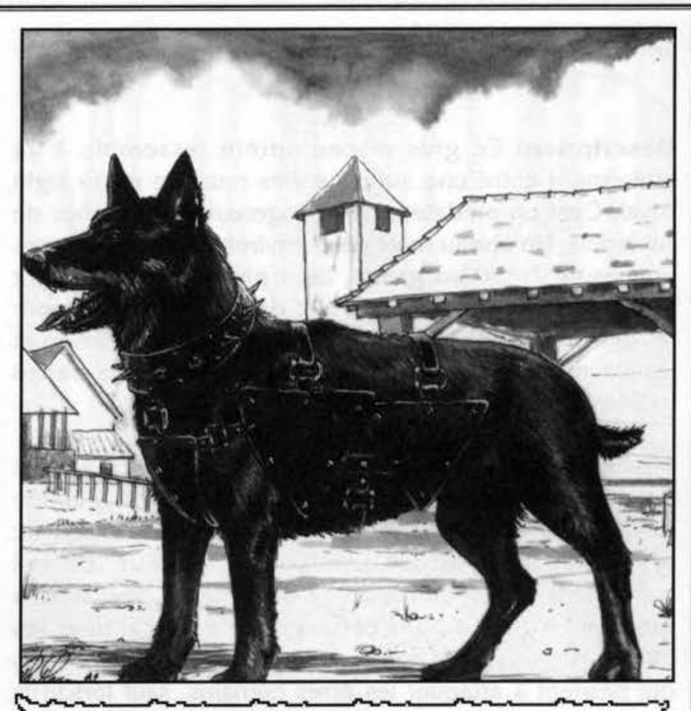
| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 35% |
| Acrobatie | 45% |
| Course | **50%** |
| Discrétion | 30% |
| Nage | 20% |
| Repérage | 25% |
| Points de vie | 36 |
| Dommages | F |
| Initiative | 8 |
| Armure | 0 |

# Chien de guerre

**Description:** Les chiens de guerre se présentent sous la forme de gros molosses à mi-chemin entre le berger allemand et le bas-rouge. Côté mentalité, on est tout de même plus proche du pit-bull que du caniche (bien que les chiens de guerre soient beaucoup moins lunatiques que les pit-bulls). Les chiens utilisés par les Piorads sont plus massifs encore et ont un caractère encore plus difficile à contrôler (seuls les "Pisteurs" peuvent les utiliser efficacement en combat). La couleur de leur pelage et la longueur de leurs poils dépendent de la région dans laquelle ils vivent et de leurs origines.

**Mode de vie et comportement:** Race relativement jeune, les chiens de guerre sont les descendants des chiens de compagnie Derigions qui ont dégénéré aussi vite que leurs maîtres durant la chute de cet empire. Alors que la plupart des Derigions dédaignaient leurs animaux de compagnie à poils pour se tourner de plus en plus vers les oiseaux qui correspondaient déjà plus à leur mode de vie décadent, les chiens se retrouvèrent nombreux à la rue, devant se battre pour survivre. 95% de ces animaux moururent sous les coups des loups ou des chagars mais les 5% qui restent sont devenus de vraies bêtes de combat qui n'ont rien à envier à la férocité des animaux sus-cités. Ces chiens sont carnivores et mettent bas une fois par an (une portée type comporte de cinq à huit petits).

**Utilisation:** De nombreuses peuplades, et en particulier les Piorads, utilisent des chiens de guerre après les avoir dotés d'une armure de cuir clouté à leurs mensurations (protection: 5). Les unités d'élite de "Dresseurs" servent d'avant-garde pour les colonnes de cavaliers Piorads et sont toujours un symbole de mort et de destruction. Les Vorozions utilisent aussi ces animaux mais pas dans les batailles rangées, uniquement dans les opérations de maintien de l'ordre et de sécurité civile (de nombreux nobles et de riches bourgeois possèdent des chiens de guerre qui protègent leurs biens).



**Les différentes races de chiens**

Alors que les Vorozions emploient des chiens de guerre qui ressemblent plutôt à des bas-rouges courts sur pattes (voir ci-dessus), les Piorads utilisent quant à eux de gros mastiffs à l'aspect très primaire (ce sont eux que vous pouvez voir dessinés sur l'écran de Bloodlust©). En fait, chaque race possède une race de chien préférée. Les Batranobans élèvent des lévriers pour la chasse et les Derigions chouchoutent de petits chiens hideux et sans poils mais dont le prix reste particulièrement élevé (surtout parce que de telles créatures sont rares). Les chiens des Batranobans et des Derigions ne sont pas utilisés pour la guerre. Le tableau ci-dessous vous permettra de connaître le prix de ces animaux:

| Race | Batranobans | Vorozions | Piorads | Derigions |
|---|---|---|---|---|
| Mastiff Piorad | 100 | 100 | 250 | 50 |
| Bas-rouge Vorozion | 500 | 500 | 100 | 250 |
| Lévrier | 1500 | 250 | 100 | 1000 |
| Chien de compagnie | 500 | ? | ? | 2000 |

## Caractéristiques

### Chien

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 14 | 10 | 10 | 12 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 30% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 10% |
| Course | 15% |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 15% |
| Repérage | 20% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | F |
| Initiative | 10 |
| Armure | 1 |

### Grand mâle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 14 | 10 | 12 | 12 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 40% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 10% |
| Course | 25% |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 15% |
| Repérage | 20% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | F |
| Initiative | 12 |
| Armure | 1 |

### Chef de meute

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 14 | 10 | 12 | 12 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **55%** |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 10% |
| Course | 35% |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 15% |
| Repérage | 20% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | F |
| Initiative | 12 |
| Armure | 1 |

### Solitaire

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 14 | 10 | 12 | 12 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **55%** |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 25% |
| Acrobatie | 10% |
| Course | 35% |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 15% |
| Repérage | 30% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | F |
| Initiative | 12 |
| Armure | 1 |

# Diatrima

**Description:** Ce gros oiseau aptère ressemble à un croisement entre une autruche très musclée et un aigle royal. C'est un prédateur très dangereux des savanes de Tanæphis. Un oiseau mâle pèse environ 350 kilogrammes et mesure 2m50 au garrot. Leur plumage est souvent assez clair, voir carrément blanc dans certains cas (pour les individus très jeunes ou très vieux). Leur bec solide et tranchant reste leur arme principale (avec leurs pattes munies d'ongles énormes).

**Mode de vie et comportement:** Ces animaux vivent presque tout le temps en solitaire sauf durant la période des amours qui dure à peine 15 jours et durant laquelle les mâles sont de très mauvaise humeur (on les comprend: Il n'y a jamais assez de femelles pour tout le monde). A part durant cette période de l'année, les diatrimas sont quand même de terribles prédateurs mais qui hésitent à attaquer les êtres humains, sauf lorsqu'ils sont seuls. Les femelles pondent un seul oeuf qui doit ensuite être couvé pendant un mois. Le petit, dès sa naissance, a déjà un sale caractère et chasse aussitôt (il se contente, au départ, de souris ou de rats). Les prédateurs naturels de ces oiseaux sont les tigres aux dents de sabre et les ligrons (bien que ces animaux aient largement de quoi se défendre, ils sont tout de même plus fragiles que ces deux félins). Un diatrima peut vivre dix ans mais il est rare qu'il atteigne un âge aussi important vu son mode de vie quelque peu violent.

**Utilisation:** Quelques tribus de Sekekers ont tenté d'apprivoiser ces animaux mais jusqu'à présent sans succès. Restez quand même sur vos gardes. Si ces terribles guerrières arrivaient enfin à utiliser ces oiseaux comme montures, elles posséderaient un potentiel offensif encore plus terrifiant. Vous en apprendrez plus sur ces tentatives dans le prochain supplément qui parlera (entre autres) des Sekekers et qui s'intitule "*Souvenirs de guerre*".



**On ne fait pas d'omelettes...**
... Sans se faire casser la tête.

En effet, même si les œufs de Diatrimas sont très rares et très recherchés par les Derigions, les Batranobans et par certains cuisiniers Vorozions, il existe très peu de personnes assez folles pour braver ces créatures sur leur propre terrain dans le simple but de leur voler leurs œufs. Ajoutez à cela le fait que les diatrimas vivent, comme par hasard, dans les mêmes régions que les Sekekers (au centre de Tanæphis) et vous comprendrez aisément pourquoi les œufs de ces oiseaux carnassiers sont rares et recherchés. Certains Batranobans cupides tentent en ce moment même de mettre au point des "fermes de diatrimas" en capturant de jeunes oiseaux et en les élevant dans de grands parcs. Malheureusement, le caractère nomade de ces animaux et leurs habitudes alimentaires font que cet élevage n'est pas assez viable. Le métier de chasseur d'œufs est encore bien à l'ordre du jour et reste l'un des plus dangereux de tout le continent.

## Caractéristiques

### Femelle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 12 | 14 | 14 | 14 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 30% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 25% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 15% |
| Course | 25% |
| Discrétion | 10% |
| Nage | 5% |
| Repérage | 15% |
| Points de vie | 24 |
| Dommages | G |
| Initiative | 15 |
| Armure | 0 |
| Prestige (à gagner) | 1 |

### Diatrima

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 | 12 | 14 | 14 | 14 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 45% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 25% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 15% |
| Course | 35% |
| Discrétion | 10% |
| Nage | 5% |
| Repérage | 15% |
| Points de vie | 24 |
| Dommages | H |
| Initiative | 15 |
| Armure | 0 |
| Prestige (à gagner) | 1 |

### Grand mâle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 | 12 | 14 | 16 | 14 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **55%** |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 30% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 15% |
| Course | 35% |
| Discrétion | 10% |
| Nage | 5% |
| Repérage | 25% |
| Points de vie | 24 |
| Dommages | H |
| Initiative | 17 |
| Armure | 0 |
| Prestige (à gagner) | 2 |

### Solitaire

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 | 12 | 14 | 16 | 16 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **65%** |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 30% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 15% |
| Course | 35% |
| Discrétion | 10% |
| Nage | 5% |
| Repérage | 40% |
| Points de vie | 24 |
| Dommages | H |
| Initiative | 17 |
| Armure | 0 |
| Prestige (à gagner) | 2 |

# Glouton

**Description:** Moins méchants que les ours nandis, les gloutons font irrésistiblement penser à des blaireaux géants. Un glouton adulte pèse 50 kilogrammes (uniquement des nerfs et du muscle). Ils sont la plupart du temps noirs et possèdent de grandes bandes blanches qui les font donc vraiment ressembler à des blaireaux. Les gloutons qui vivent dans les milieux froids sont à la différence des autres entièrement blancs à l'exception de bandes noires sur les cotés (comme des blaireaux mais en négatif).

**Mode de vie et comportement:** Les gloutons sont voraces, omnivores et passent leur temps à chercher de la nourriture. Ils sont nocturnes et passent leurs journées à dormir dans des terriers qu'ils prennent le temps de creuser dans un terrain particulièrement meuble ou qu'ils volent à des lapins (qu'ils ont préalablement dévorés) et qu'ils agrandissent ensuite. A la différence des ours nandis, les gloutons détestent la proximité des humains et n'entrent jamais dans un de leurs villages. Ils ont quand même un très sale caractère et ne refuseront pas un combat avec un être humain ou quelque autre créature que ce soit. Les bébés gloutons sont dès leur naissance aptes à se défendre et à chercher eux-mêmes leur nourriture. En effet, leur mère n'a souvent pas assez de lait pour nourrir toute la portée (souvent plus de dix petits). Seuls les plus solides survivent et ce type d'éducation reste le meilleur moyen pour que la race des gloutons reste viable. Un glouton peut vivre dix ans mais il est rare qu'il survive au delà de sa cinquième année dans la nature.

**Utilisation:** Aucune utilisation connue. Les Vorozions ont bien tenté de les utiliser pour la chasse au lapin mais ils sont tellement voraces et gourmands qu'il est très rare que les lapins ramenés ne soient pas en plusieurs morceaux (dont une grande partie dans le ventre du glouton).



**Le mystère des cronks**

Les biologistes Vorozions portent toute leur attention sur des créatures assez communes mais aussi très mystérieuses: Les cronks. Ces animaux ressemblent à s'y méprendre à des gloutons mais possèdent des glandes situées dans la bouche et qui leur permettent d'exhaler un nuage toxique en cas d'attaque. Personne ne sait si ces cronks sont des monstres non-stériles, une sous-race de gloutons ou même si ces glandes ne se développent pas selon l'âge ou le sexe de l'individu. En tout cas, tout chasseur de glouton Vorozion vous dira (dans son langage primitif et rustique): Ma foi les cronks ça pue sacrément plus que les gloutons.

***Note**: Un cronk a 25% de chances par tour de combat d'utiliser son souffle pestilentiel qui forme un nuage de 2m³, et cause 50% de malus à toutes les actions des personnages se trouvant dans la zone frappée par le nuage. Si le personnage réussit un jet d'Endurance fois 5, le malus n'est que de 25%.*

## Caractéristiques

### Jeune

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 14 | 14 | 14 | 14 | 14 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 15% |
| Attaque normale | 10% |
| Attaque rapide | 20% |
| Esquive | 20% |
| Acrobatie | 15% |
| Course | 15% |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 15% |
| Repérage | 15% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | F |
| Initiative | 16 |
| Armure | 0 |
| Prestige (à gagner) | 2 |

### Femelle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 14 | 14 | 16 | 14 | 14 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 15% |
| Attaque normale | 10% |
| Attaque rapide | 35% |
| Esquive | 20% |
| Acrobatie | 15% |
| Course | 15% |
| Discrétion | 25% |
| Nage | 15% |
| Repérage | 15% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | F |
| Initiative | 18 |
| Armure | 0 |
| Prestige (à gagner) | 2 |

### Glouton

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 16 | 14 | 16 | 14 | 14 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 15% |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 35% |
| Esquive | 20% |
| Acrobatie | 15% |
| Course | 20% |
| Discrétion | 35% |
| Nage | 20% |
| Repérage | 15% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | F |
| Initiative | 18 |
| Armure | 0 |
| Prestige (à gagner) | 4 |

### Solitaire

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 16 | 14 | 16 | 14 | 14 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 30% |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 35% |
| Esquive | 20% |
| Acrobatie | 15% |
| Course | 20% |
| Discrétion | 35% |
| Nage | 15% |
| Repérage | 25% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | G |
| Initiative | 18 |
| Armure | 0 |
| Prestige (à gagner) | 4 |

# Hippopotame

**Description:** Les hippopotames de Tanæphis sont plus gros que les hippopotames terrestres. Ils mesurent environ deux mètres de haut et pèsent plusieurs tonnes. Leurs dents sont tranchantes et leurs mâchoires très puissantes (heureusement, ils sont, la plupart du temps, pacifiques). Leur peau est souvent de couleur sombre et grise (ils passent le plus clair de leur temps à fouiner dans la boue et en sont donc souvent recouverts).

**Mode de vie et comportement:** Les hippopotames vivent à 75% dans l'eau et à 25% dans la savane qui entoure les grands fleuves des régions tempérées de Tanæphis. Même si ces animaux sont d'ordinaire débonnaires (et toujours végétariens), ils représentent, par leur simple taille, un danger réel pour les embarcations qui pourraient entrer en collision avec un tel animal. Les mâles solitaires et les femelles qui protègent leurs petits sont quant à eux, réellement agressifs et n'hésitent pas à attaquer des êtres humains qui se trouveraient sur leur territoire (la zone de fleuve où ils vivent et les berges avoisinantes). Ils vivent en groupe comprenant 3d6 femelles, 2d6 mâles, 1d6 grands mâles et un ou deux solitaires vivant légèrement à l'écart du groupe (d'où le nom). Les solitaires sont des mâles trop vieux pour procréer et qui sont chassés du groupe par les jeunes plus actifs. Les hippopotames vivent plusieurs dizaines d'années.

**Utilisation:** La graisse de ces animaux est souvent utilisée par les artisans Batranobans pour la confection de leurs épices. Les Vorozions utilisent quant à eux la viande des hippopotames pour confectionner de délicieux ragoûts (une fois la viande bouillie, cuite, re-cuite et fortement assaisonnée, elle devient mangeable). Même si cette viande est meilleure que celle du Polac (TOUT est meilleur que la viande de Polac), les ragoûts d'hippopotames restent un plat de pauvres (faits par les pauvres pour les pauvres).



**Le transport du bois**

Les bûcherons qui vivent dans les régions des forêts du centre ont souvent de gros problèmes pour transporter le bois qu'ils coupent (et qu'ils comptent bien ramener dans leur village). Les chevaux sont rares et ne survivent que très peu de temps dans ces régions dangereuses et les bateaux remplis de bois sont souvent trop lents pour être rentables (les bateaux à voile ne peuvent être utilisés dans ces régions à cause de la taille des dites voiles). Certains individus ont donc pensé tout bêtement à faire tracter ces énormes barges par des hippopotames. En effet, ces animaux, quand ils sont nourris, sont très sympathiques et se lient rapidement d'amitié avec ceux qui les nourrissent (un peu comme des dauphins). Il leur arrive alors, par jeu, de pousser et de tirer les grandes barges pleines de bois. Les mouvements des radeaux ainsi tractés sont néanmoins très aléatoires (c'est le moins que l'on puisse dire).

## Caractéristiques

**Femelle**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 26 | 24 | 8 | 8 | 6 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 5% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | 20% |
| Discrétion | 5% |
| Nage | **50%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 48 |
| Dommages | F |
| Initiative | 3 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 1 |

**Hippopotame**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 26 | 24 | 10 | 8 | 6 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **60%** |
| Attaque normale | 5% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | 20% |
| Discrétion | 5% |
| Nage | **60%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 48 |
| Dommages | F |
| Initiative | 3 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 1 |

**Grand mâle**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 26 | 24 | 10 | 8 | 8 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **60%** |
| Attaque normale | 5% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | 20% |
| Discrétion | 5% |
| Nage | **70%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 48 |
| Dommages | F |
| Initiative | 3 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 2 |

**Solitaire**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 28 | 24 | 10 | 8 | 8 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **65%** |
| Attaque normale | 5% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 25% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | 20% |
| Discrétion | 5% |
| Nage | **80%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 48 |
| Dommages | F |
| Initiative | 3 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 2 |

# Ligron

**Description:** Sur notre bonne vieille terre, les ligrons sont des croisements entre des tigres et des lions. Sur Tanæphis, les ligrons sont une race à part entière qui ressemble pour le coté physique aux lions et pour le pelage (uniquement) aux tigres. On murmure que ces animaux pourraient être des monstres rendus fertiles par le pouvoir de l'arme magique "Whitebear" mais aucun fait précis n'est venu étayer cette supposition fantaisiste (d'autant que pour un monstre, le ligron ne possède pas de modifications extrêmes). Les ligrons vivent dans toutes les savanes tempérées de Tanæphis et remontent quelquefois jusqu'au nord glacé (ils prennent alors une couleur plus pâle qui leur permet de se fondre avec le décor).

**Mode de vie et comportement:** Les ligrons sont beaucoup moins pacifiques que les lions (qui sont somme toute assez débonnaires) et surtout beaucoup plus nerveux. Ils vivent en groupes d'une dizaine d'individus adultes (1d6 femelles, 1d6 mâles et un grand chef de meute) et chassent par couple. Leurs proies sont le plus souvent des herbivores mais ils n'hésitent pas à attaquer des diatrimas si l'occasion se présente (et n'attaquent des hippopotames qu'en cas d'extrême urgence). Les femelles mettent au monde quatre ou cinq petits par portée (et une seule portée par an). Un ligron vit environ quinze ans (s'il ne meure pas de mort violente avant cette date, ce qui est tout de même assez courant).

**Utilisation:** Les ligrons sont souvent utilisés dans les arènes de Pôle à cause de leur caractère impulsif et violent. Ils sont d'ailleurs la plupart du temps élevés en captivité dans ce seul but. Ils ne sont jamais utilisés ailleurs, à part par certains artisans qui transforment leurs superbes peaux en tapis et en couvertures (ces objets sont plutôt destinés à la décoration qu'à la protection contre le froid car les peaux de ligrons ne sont pas particulièrement chaudes).



**Les ligrons dans leur milieu naturel**

Alors que les ligrons élevés en captivité sont, pour la plupart, particulièrement violents vis à vis des autres créatures vivantes (que ce soit des hommes ou d'autres animaux), ceux que l'on peut trouver dans les savanes du centre de Tanæphis sont beaucoup plus dociles (tout est relatif) et n'attaquent que lorsqu'ils sont affamés. On peut supposer que ce sont les mauvais traitements qu'ils subissent dans les arènes qui les rendent méchants (et rancuniers). Si un ligron domestique est laché en pleine nature (comme lors de la révolte des esclaves de 658 Ap. Néinnes.), il garde son tempérament violent et meurt souvent rapidement tué par un prédateur plus puissant (Tyrannosaure, lézard des marais), ou par un groupe de prédateurs plus nombreux (loups, Deinonychus). Mais avant de disparaître de cette façon, il cause de grands dommages aux populations humaines ainsi qu'aux herbivores qu'il massacre sans même s'en nourrir.

## Caractéristiques

### Femelle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 14 | 14 | 12 | 14 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 30% |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 20% |
| Course | 25% |
| Discrétion | 30% |
| Nage | 10% |
| Repérage | 20% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | F |
| Initiative | 14 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 1 |

### Ligron

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 | 14 | 14 | 12 | 14 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 45% |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 20% |
| Course | 25% |
| Discrétion | 40% |
| Nage | 10% |
| Repérage | 20% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | G |
| Initiative | 14 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 1 |

### Chef de meute

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 | 16 | 14 | 12 | 14 | 10 |

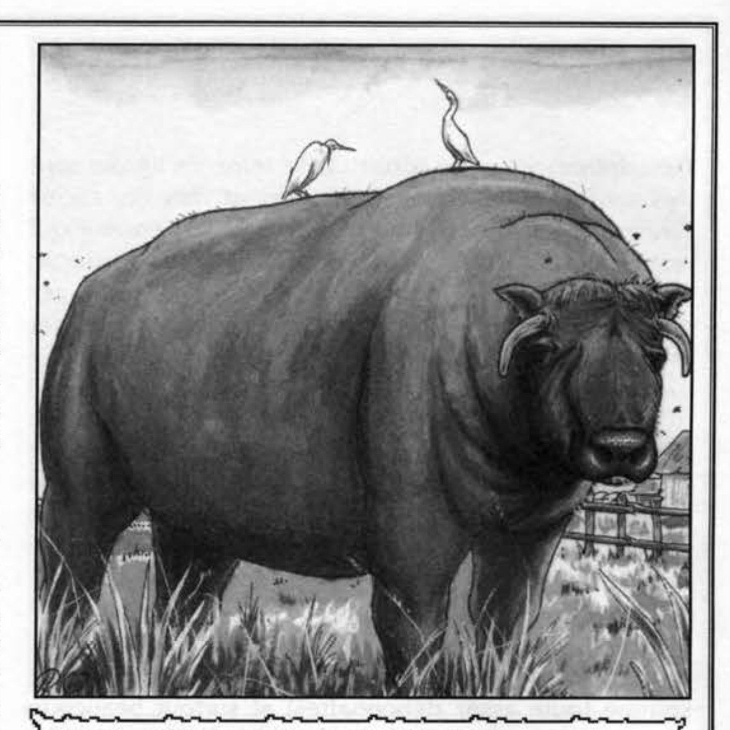
| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 45% |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 20% |
| Course | 30% |
| Discrétion | 40% |
| Nage | 15% |
| Repérage | 20% |
| Points de vie | 32 |
| Dommages | G |
| Initiative | 14 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 2 |

### Solitaire

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 | 16 | 14 | 14 | 14 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **55%** |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 15% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 20% |
| Course | 30% |
| Discrétion | **50%** |
| Nage | 15% |
| Repérage | 20% |
| Points de vie | 32 |
| Dommages | G |
| Initiative | 16 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 2 |

# Polac



**Description:** Herbivore universel du continent de Tanæphis, le polac ressemble à un gros boeuf idiot et lent qui pèse quelquefois plusieurs tonnes et qui peut atteindre deux mètres au garrot. Les polacs existent en plusieurs couleurs bien que le marron foncé soit la plus commune (on trouve chez les Batranobans de superbes polacs ocres qui sont légèrement plus actifs que les autres). Ils possèdent de ridicules cornes qui sont censées les protéger contre leurs prédateurs naturels qui sont nombreux.

**Mode de vie et comportement:** Les polacs ont presque complètement disparus de leur milieu naturel. Leur trop faible combativité et leur lâcheté maladive ne leur a pas permis de survivre dans le monde cruel de Bloodlust© (on se demande d'ailleurs dans quel monde ils pourraient survivre). Ils sont tous de même très communs dans les fermes Vorozions et Derigions. Les polacs passent le plus clair de leur temps dans la boue, endroit où ils se complaisent avec aisance et médiocrité. Leur très faible quotient intellectuel ne leur permet pas de faire autre chose que dormir, manger et se livrer au simulacre de la reproduction avec d'autres membres de leur race.

**Utilisation:** L'élevage des polacs est vraiment à la portée de n'importe quel paysan venu. Cet élevage est cependant très mal vu de ceux qui préfèrent les animaux plus durs à entretenir mais dont la viande est beaucoup plus fine (vaches, moutons, porcs). D'où les célèbres insultes Vorozions: "T'as été élevé comme un polac", pour les guerriers peureux: "T'es lâche comme un polac", ou pour les individus menteurs "T'es franc comme un polac". Notez aussi qu'un polac est aussi une unité de distance utilisée aussi bien par les Derigions que par les Vorozions et qui représente environ dix kilomètres (la distance que parcoure un polac en une journée).

**Un merveilleux conte pour enfants**

S'il existe bien une histoire racontée par tous les parents à leurs enfants sur Tanæphis, c'est celle du polac aveugle dont il s'agit. Cette charmante histoire n'est autre que celle un peu sordide d'un jeune polac (charmant au demeurant) qui devient petit à petit aveugle (on ne sait pas trop pourquoi d'ailleurs) à la grande déception de sa famille et à la grande joie de tous les autres. Tout le monde se moque de lui bien qu'il ait un coeur d'or et que son âme soit aussi pure qu'un torrent des montagnes. Personne ne se souvient très bien comment l'histoire se termine mais on peut supposer, sans avoir de grandes chances de se tromper, qu'elle se termine bien évidemment MAL, laissant le pauvre animal tout seul dans son coin alors qu'il n'a jamais fait de mal à qui que ce soit (rien que d'y penser, j'en ai les larmes aux yeux). Inutile de dire que pour les enfants Piorads, une telle histoire est plutôt un synonyme de punition (d'où l'expression: si tu n'es pas sage, tu finiras comme le polac aveugle).

## Caractéristiques

### Jeune

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 30 | 8 | 4 | 8 | 4 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 5% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | **50%** |
| Discrétion | 5% |
| Nage | **50%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 60 |
| Dommages | F |
| Initiative | 1 |
| Armure | 0 |

### Femelle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 32 | 8 | 4 | 8 | 4 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 5% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | **55%** |
| Discrétion | 5% |
| Nage | **55%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 64 |
| Dommages | F |
| Initiative | 1 |
| Armure | 0 |

### Polac

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 34 | 8 | 4 | 8 | 4 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 5% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | **60%** |
| Discrétion | 5% |
| Nage | **60%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 68 |
| Dommages | F |
| Initiative | 1 |
| Armure | 0 |

### Solitaire

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 36 | 8 | 4 | 8 | 4 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 5% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | **65%** |
| Discrétion | 5% |
| Nage | **65%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 72 |
| Dommages | F |
| Initiative | 1 |
| Armure | 0 |

# Ours nandi

**Description:** Sous ce nom trompeur se cache une créature très dangereuse et heureusement très rare des plaines Vorozions. A mi-chemin entre la hyène et le glouton (peut-on imaginer ce croisement contre-nature?), ce carnivore pèse à peine 100 kilogrammes et se nourrit de tout être vivant qui peut avoir la mauvaise idée de passer à sa portée.

**Mode de vie et comportement:** Mus par on ne sait quel besoin, les ours nandis (qui vivent heureusement en solitaire pour la plupart) font régulièrement des descentes dans les villages Vorozions et même quelquefois dans les faubourgs de Pôle. Ils fouillent alors dans les poulaillers, les étables et même quelquefois dans les berceaux des enfants. Ils tuent tout ce qu'ils ne dévorent pas sur le champ. Violents et nerveux, ils n'hésitent pas à attaquer les êtres humains qui se mettraient sur leur chemin. Dans la nature, la rencontre avec un ours nandi tient principalement de la chance (ou plutôt du manque de chance) puisqu'il est très rare et uniquement nocturne. Les ours nandis creusent de longs terriers où ils passent leurs journées à l'abri des regards indiscrets. Les ours nandis sont principalement carnivores mais il leur arrive de manger des poissons ou des fruits lorsqu'ils sont affamés. La femelle met au monde un seul petit qui devient "opérationnel" dès la première semaine. Il est d'ailleurs chassé par sa mère au bout de 15 jours. Un ours nandi peut vivre 20 ans mais il est rare que ces animaux arrivent à cet âge canonique: Ils sont en effet trop violents pour survivre longtemps face à d'autres prédateurs moins méchants mais plus puissants (ligrons, meutes de loups, deinonychus, etc...).

**Utilisation:** Aucune. A part souhaiter à vos ennemis une rencontre avec une de ces créatures. Les Vorozions utilisent aussi une expression qui représente pour eux la pire des choses qui puisse arriver: "C'est comme une descente de nandi".



**20.000 Rams Reward !**

Toutes les descriptions ci-contre et même le dessin ci-dessus ne sont uniquement basés que sur les vagues témoignages des gens qui se sont faits agressés par ces animaux carnassiers. On n'a en effet jamais capturé vivant ni même trouvé un cadavre d'ours nandi. Il semble que leur endurance soit phénoménale et surtout qu'ils savent fuir lorsqu'il en est encore temps. Un scientifique Vorozion a même proposé de récompenser toute personne qui lui apporterait un cadavre de cet animal ou, mieux encore, un exemplaire vivant. Une dépouille serait payée 5.000 Rams et un individu vivant quatre fois plus. De nombreux chasseurs émérites se sont ainsi lancés sur la piste de cet animal mais sans aucun résultat probant (par contre, les hyènes et les gloutons tués par erreur ont été nombreux). Intelligent et relativement lâche, il y a fort à parier que les ours nandis évitent le plus possible les unités militaires et les chasseurs.

## Caractéristiques

### Jeune

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 12 | 16 | 16 | 10 | 14 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 15% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 25% |
| Esquive | 25% |
| Acrobatie | 20% |
| Course | 15% |
| Discrétion | 30% |
| Nage | 5% |
| Repérage | 20% |
| Points de vie | 24 |
| Dommages | G |
| Initiative | 21 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 2 |

### Femelle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 12 | 16 | 16 | 10 | 14 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 30% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 25% |
| Esquive | 25% |
| Acrobatie | 20% |
| Course | 15% |
| Discrétion | 40% |
| Nage | 5% |
| Repérage | 20% |
| Points de vie | 24 |
| Dommages | G |
| Initiative | 21 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 2 |

### Ours nandi

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 12 | 16 | 16 | 10 | 14 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 45% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 25% |
| Esquive | 25% |
| Acrobatie | 20% |
| Course | 15% |
| Discrétion | 40% |
| Nage | 5% |
| Repérage | 30% |
| Points de vie | 24 |
| Dommages | H |
| Initiative | 21 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 4 |

### Solitaire

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 14 | 16 | 16 | 10 | 14 |

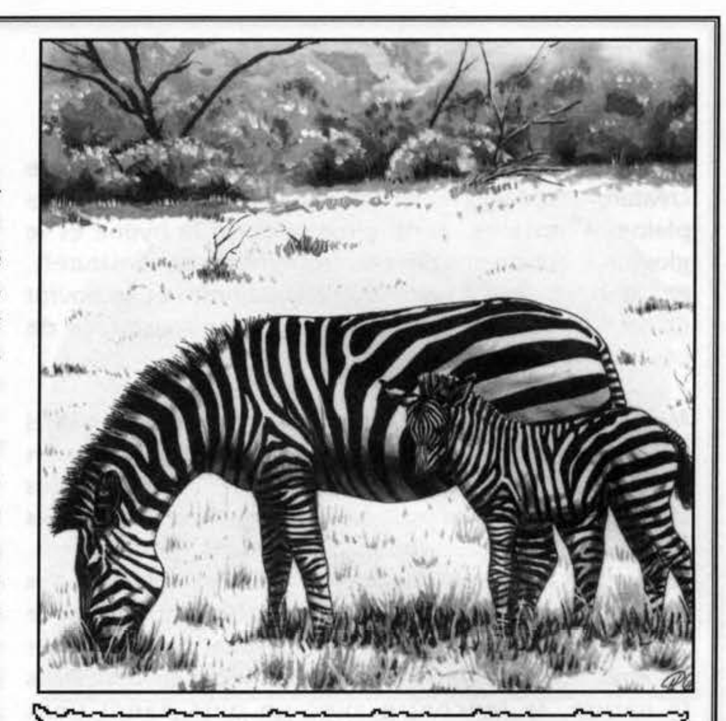
| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **55%** |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 25% |
| Esquive | 25% |
| Acrobatie | 20% |
| Course | 30% |
| Discrétion | 40% |
| Nage | 10% |
| Repérage | 30% |
| Points de vie | 28 |
| Dommages | H |
| Initiative | 21 |
| Armure | 1 |
| Prestige (à gagner) | 4 |

# Zèbre

**Description:** Le zèbre est une sorte de gros poney, rapide et robuste, et dont la particularité est de posséder un pelage rayé (zébré même!) noir et blanc. Il existe aussi des espèces ocre et marron ou jaune et orange. Quelle que soit leur couleur, les zèbres restent des créatures dociles quand ils sont dressés et lunatiques lorsqu'ils sont sauvages. Malgré leurs formes envelloppées, les zèbres sont très rapides et surtout très endurants.

**Mode de vie et comportement:** Les zèbres vivent en groupes assez importants (3d6 femelles, 2d6 mâles, 1d6 grands mâles et un chef de groupe). Il n'existe pas de solitaires parmi les zèbres car ils préfèrent rester groupés jusqu'à leur mort, quitte à ralentir les mouvements de toute la horde. Alors que les chevaux ont presque disparu à l'état sauvage pour cause de non-combativité les zèbres se défendent particulièrement bien contre les prédateurs. Ils n'hésitent pas en effet à attaquer les loups et les deinonychus qui croient que les zèbres sont des proies faciles (ils utilisent alors plutôt leurs sabots que leurs dents, mais il n'est pas du tout conseillé de se faire marcher dessus par 20 zèbres en colère). Une femelle zèbre met au monde un seul petit mais peut procréer jusqu'à deux fois par an. Un zèbre peut vivre 10 ans s'il ne meurt pas avant sous les griffes ou les dents d'un prédateur quelconque.

**Utilisation:** Les zèbres sont utilisés par certaines tribus Gadhars (rares) comme montures lorsqu'ils se battent dans les savanes qui bordent leurs forêts et leurs jungles (ils ont surtout été utilisés lors des combats dans le désert de Samenelles). Bien que les Sekekers soient très peu habituées à utiliser des montures, il arrive que certaines tribus utilisent des zèbres pour se déplacer rapidement d'un village à un autre dans le but de brouiller les pistes (les autorités locales sont habituées à ce que les Sekekers se déplacent à pied et basent toutes leurs tactiques sur ce mode de déplacement).



**La tribu des noires et blanches**

Cette tribu de Sekekers ne se nomme pas comme cela à cause de la couleur de la peau des femmes qui la compose mais parce que leurs rites initiatiques incluent (entre autres) une chasse au zèbre où la jeune amazone devra à mains nues attraper et tuer un zèbre (sans abîmer la peau) et ce en moins d'une semaine (de toute façon une Sekeker débutante laissée seule dans la savane ne survit pas longtemps). Les anciennes de la tribu lui confectionneront ensuite une cape avec la peau de l'animal fraîchement tué et elle sera acceptée comme guerrière par les autres femmes. Les autres tribus Sekekers et les unités régulières Vorozions et Derigions redoutent à juste titre une confrontation avec ces guerrières hors-paires et qui affichent leur appartenance à cette tribu en arborant leurs grandes capes zébrées. Heureusement pour tout le monde, cette tribu ne comporte qu'une vingtaine de membres.

## Caractéristiques

### Femelle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 16 | 16 | 12 | 10 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 15% |
| Attaque normale | 10% |
| Attaque rapide | 15% |
| Esquive | 10% |
| Acrobatie | 25% |
| Course | 30% |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 20% |
| Repérage | 20% |
| Points de vie | 32 |
| Dommages | E |
| Initiative | 12 |
| Armure | 0 |

### Zèbre

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 18 | 16 | 12 | 10 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 25% |
| Attaque normale | 10% |
| Attaque rapide | 15% |
| Esquive | 10% |
| Acrobatie | 25% |
| Course | 45% |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 20% |
| Repérage | 25% |
| Points de vie | 36 |
| Dommages | E |
| Initiative | 12 |
| Armure | 0 |

### Grand mâle

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 18 | 16 | 14 | 10 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 35% |
| Attaque normale | 10% |
| Attaque rapide | 20% |
| Esquive | 10% |
| Acrobatie | 25% |
| Course | **55%** |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 20% |
| Repérage | 25% |
| Points de vie | 36 |
| Dommages | E |
| Initiative | 14 |
| Armure | 0 |

### Chef de groupe

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 18 | 16 | 14 | 10 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 10% |
| Attaque rapide | 20% |
| Esquive | 10% |
| Acrobatie | 25% |
| Course | **65%** |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 20% |
| Repérage | 25% |
| Points de vie | 36 |
| Dommages | F |
| Initiative | 14 |
| Armure | 0 |

# Les Derigions

Nous jurons fidélité à Pôle et à l'empereur. Pôle est la seule cité de Tanæphis qui mérite de rester intacte jusqu'à la fin des temps. Elle abrite les plus grandes richesses artistiques du continent et le peuple civilisé des Derigions.

Notre but est de défendre ces êtres sans défense et nous nous y emploieront tant que l'empereur fera couler à flots les cestes dans nos bourses ouvertes et tant que nous pourrons goûter aux plaisirs exquis que les rues les plus sombres de la ville recèlent.

Jamais nous ne nous rendrons. Nous resterons fidèles même si nous devons, un jour, défendre salle par salle le palais impérial. Nous sommes les défenseurs de la cité et du peuple Derigion. Nous sommes le bras armé de l'empereur. Nous serons heureux tant que le sang des pillards couvrira nos lames et que la Siffan remplira nos panses.

*Texte d'inscription à la guilde des mercenaires de Pôle (extrait)*

Les Derigions étaient, il y a encore 600 ans, la race la plus puissante de Tanæphis. Ils ne sont désormais plus que l'ombre d'eux mêmes, réfugiés et cloîtrés derrière les murs de leur capitale: Pôle. Cette ville est une immense mégapole de dix millions d'habitants, sans cesse attaquée par des pillards venant des quatre coins de Tanæphis. Les Derigions tentent d'y survivre et de goûter une dernière fois aux plaisirs exotiques dont la ville regorge.

Vous trouverez dans les pages suivantes tout ce dont vous aurez besoin pour incarner un personnage Derigion ou maîtriser un scénario qui met en scène un ou plusieurs personnages de cette race. C'est à dire:

- Un rapide historique vous résumera en quelques mots les origines et l'évolution de ce peuple aux cours des siècles, où il est passé de chasseur à chassé, de prédateur à gibier.

- Un guide non-exhaustif qui contient aussi bien des points de règles que du background et qui tentera de vous faire comprendre la philosophie et la façon de vivre des Derigions. Leur mode de vie est assez raffiné, basé sur un système de castes très rigide.

- Deux types de troupes d'élite (les gladiateurs et la garde impériale) ajouteront du piment à vos personnages et à vos batailles rangées. Ils possèdent tous deux des compétences particulières et des motivations différentes.

- Enfin, la description de quelques personnages connus, dont le très célèbre gladiateur "Marcel N'jobo" ajoutera une pincée de réalisme à l'ensemble.

## Historique

**1000 Av. Néinnes**
Une guerre centenaire oppose le riche et raffiné peuple des Batrahabans à des tribus barbares du centre de Tanæphis, qui vivent dans les décombres de l'ancien royaume Elfe. Ces tribus, dont les quatre principales sont les Déés, les Rivers, les Vossiniks et les Segions convoitent depuis longtemps l'accès à la mer et les terres fertiles qui s'étendent sur la rive opposée du fleuve Wilkes. Les Batrahabans, plus évolués, rejettent régulièrement les tribus de l'autre coté du fleuve.

**800 Av. Néinnes**
Les tribus du centre font une trêve car elles sont attaqués par un nouvel ennemi bien plus féroce: Les Piorads.

**710 Av. Néinnes**
Les tribus du centre s'unissent pour repousser les Piorads. Elles forment un conseil où chaque tribu est représentée par un membre. La guerre sporadique entre cette nouvelle union et les Piorads durera des dizaines d'années.

**500 Av. Néinnes**
Les Piorads migrent vers le nord pour on ne sait quelle raison. Les Vossiniks, conduits par Humlph, se retournent contre les trois autres tribus de l'union. Humlph exige d'être nommé roi. Une guerre intestine s'ensuit, qui s'achève par la défaite des Vossiniks. Les trois tribus victorieuses (Déés, Rivers et Ségions) s'unissent en un seul peuple: les Derigions. S'ensuit une courte période de paix où les régions de l'est et du centre pansent leurs blessures.

**400 Av. Néinnes**
La guerre des Cendres. Les Derigions nouvellement unis retrouvent leurs vieilles ambitions et convoitent de nouveau les terres de l'ouest. La guerre Batranobans/Derigions durera 75 ans et sera extrêmement meurtrière. Les champs d'épices qui poussaient le long du fleuve Wilkes sont brûlés, et une baisse du commerce et de la richesse générale de Tanæphis s'ensuit.

**325 Av Néinnes**
La prise de Durville marque la fin de la guerre et la défaite des Batranobans. La conquête de ces régions donne aux Derigions un avantage énorme, qu'ils ont l'intelligence de conserver en évitant les massacres et en collaborant avec les populations locales pour reconstruire la richesse d'antan. La culture des épices reprend, et par de petites batailles locales, les Derigions grignotent des Polacs au sud, à l'est et au nord.

## Population et répartition géographique

Les Derigions sont environ 15 millions et vivent dans leur immense majorité à l'intérieur de Pôle, la capitale de leur ancien empire. Quelques petites bourgades dans les plaines environnantes tentent pourtant de subsister malgré les invasions incessantes, leur population se réfugiant pendant les périodes critiques derrière les murailles de la ville. Toute la zone de plaines située au sud de Pôle n'est plus sous la domination politique des Derigions mais de nombreux habitants déclarent encore appartenir à cette race.

## Morphologie

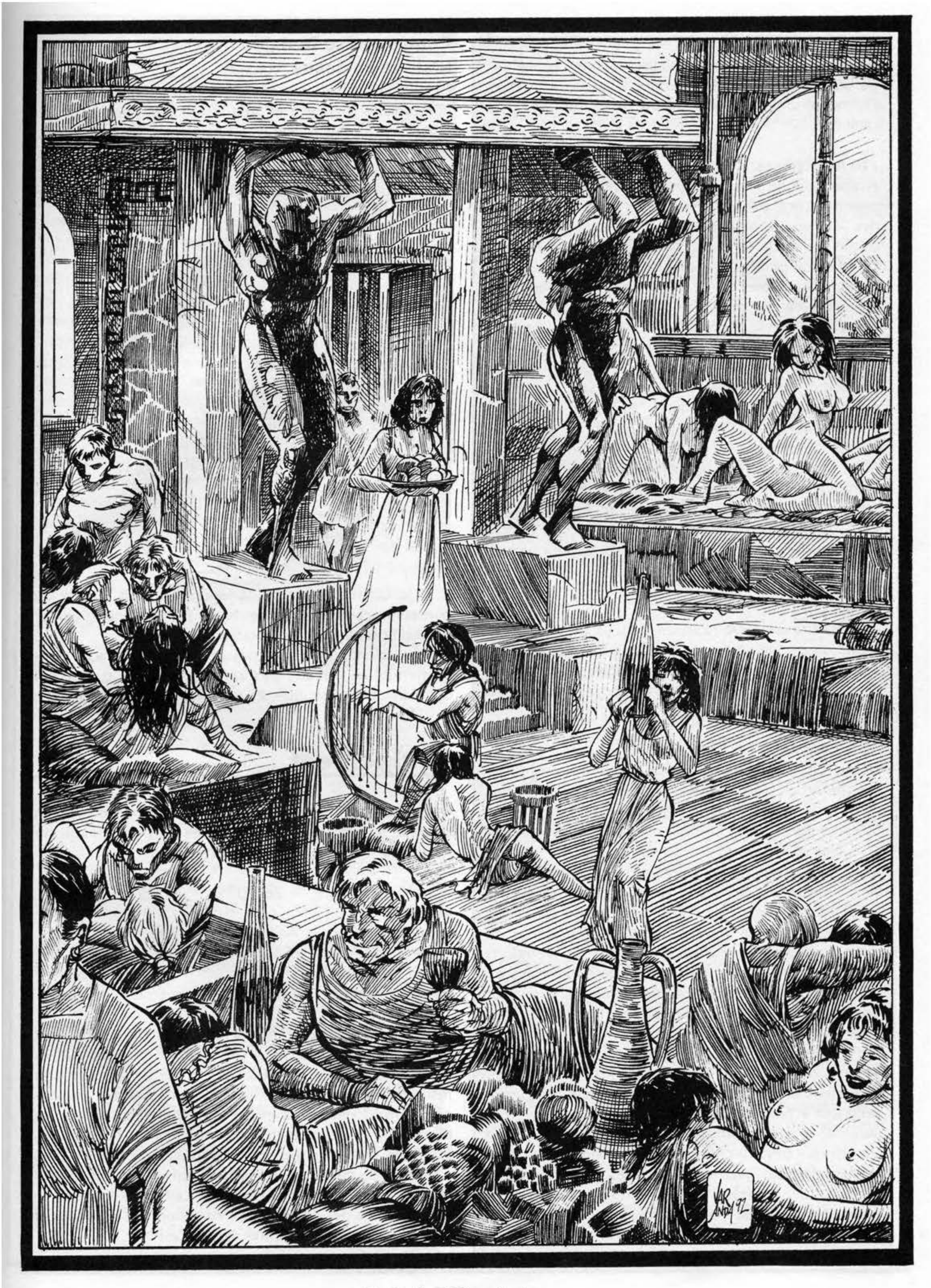
Le peuple Derigion est né d'une alliance entre plusieurs tribus et ne correspond pas réellement à une race, contrairement à ce que croient nombre d'habitants, très fiers de leur ascendance et qui méprisent souvent ouvertement les autres peuples. Ceux-ci sont tout de même en leur immense majorité de type caucasien (européen pour les ignares).

## Compétences particulières

Les Derigions possèdent deux compétences qu'ils sont les seuls à utiliser sur Tanæphis. Aucun personnage d'une autre race ne pourra les apprendre, tout du moins pas avant d'avoir passé un certain temps avec un Derigion.

### Artisanat Derigion

**Art** (Perception)
Cette compétence permet de juger et d'appréhender toutes les formes d'art développées par les Derigions. Citons en vrac la sculpture, la musique, la poésie et la peinture. Elle permet aussi d'être plus ou moins doué dans une de celle-ci (au choix du joueur). Dans tous les cas, il ne suffit pas au personnage de posséder un haut pourcentage dans cette compétence pour être réellement doué. On estime que seuls 10% des personnages sont doués. Les autres possèdent simplement une très bonne technique qui leur permet de faire illusion. Mais il manquera toujours le "feeling" qui sépare les vrais artistes des autres.
**Réussite critique**: L'œuvre créée par le personnage est tellement belle ou impressionnante qu'elle devient un exemple pour tous les experts du genre. Si le personnage jugeait une œuvre, il réussit à totalement appréhender l'essence même de l'objet, du texte ou de la musique.
**Echec critique**: L'œuvre créée est totalement ratée et tout le temps passé à la concevoir est perdu. Si le personnage jugeait une œuvre, il se plante lamentablement et risque de fâcher son auteur ou n'importe quel expert du genre.



**Palais Derigion**

Les superbes villes Batranobans donnent envie aux Derigions de fonder leur propre ville: Ce sera Pôle, l'immense cité construite sur les ruines de l'ancienne capitale Elfe.

**170 Av. Néinnes**
Avènement de l'empire Derigion. Si on excepte les escarmouches aux frontières et les pillages continuels des Sekekers, la paix règne sur l'immense royaume et continuera jusqu'en 13 Ap. Néinnes (338 ans en tout, ce qui est exceptionnel pour Tanæphis). En ce onzième mois de l'année -170, mois des Conquêtes, Bert de Néinnes, membre du conseil, se proclame empereur avec la bénédiction de ses pairs. Il prendra le nom de De Néinnes Ier. Un astronome Batranoban fait la prédiction, publiquement reprise par l'empereur lui-même, que l'empire durera 1000 ans. Le nouvel empire consolide l'intérieur et l'extérieur. L'intérieur en construisant des routes, en restaurant celles de l'ancienne civilisation Elfe et surtout en améliorant Pôle, la capitale. Celle-ci est maintenant le centre commercial majeur de Tanæphis et le restera jusqu'à nos jours. A l'extérieur les Derigions font respecter leurs frontières et mènent une politique de terreur contre les Sekekers, les repoussant de plus en plus au sud.

**An 1**
Le vieil empereur De Néinnes V, deux mois avant sa mort, impose un nouveau calendrier. Celui-ci sera peu à peu adopté par la plupart des peuples de Tanæphis, et est encore en vigueur, alors que son créateur est depuis longtemps oublié.

**13 Ap. Néinnes**
Début de la guerre des Vorhs. Le jeune empereur Conditi Ier décide d'envahir officiellement les tribus de l'est, en fait déjà largement colonisées officieusement. A la surprise de tous, ce qui devait être une partie de plaisir se transforme en bain de sang. Les tribus, galvanisées par Vorh, un chef de tribu "même pas porteur d'arme", comme disent les membres du conseil de l'empire se dresse contre les envahisseurs. Une des premières conséquences de cette guerre est le massacre de tous les Derigions installés dans la région. Les terres, les plus fertiles de Tanæphis, sont de nouveau dévastées. L'empereur envoie des troupes fraîches. Les Derigions sont supérieurs en nombre et en armement et la guerre se transforme en guérilla. Vorh est tué en duel par le général Villon, porteur d'arme. Pour les tribus de l'est, il devient un symbole et tous les chefs de guerre prennent le nom de Vorh. durant les quatre siècles qui suivent, la guerre contre les héritiers de Vorh - les Vorozions - devient chronique, une plaie dans le flanc de l'empire. Ces quatre cents années seront émaillées de révoltes, contre-révoltes, massacres et contre-massacres, les deux peuples conduisant leurs batailles de part et d'autre des plaines de la Kiine Maude.

## Connaissance Derigion

**Histoire ancienne** (volonté)
Le personnage qui possède cette compétence connait de nombreuses légendes et faits historiques concernant les mille ans qui ont précédés sa naissance. Bien que cette compétence soit plutôt générale, elle est tout de même centrée sur la civilisation Derigion. On appliquera donc les modificateurs suivants à tout jet de cette compétence:

| Ancienneté | Mod. |
|---|---|
| 1 à 10 ans | +25% |
| 11 à 100 ans | +00% |
| 101 à 250 ans | -25% |
| 251 ans et plus | -50% |

| Race* | Mod. |
|---|---|
| Alweg | -25% |
| Batranoban | -25% |
| Derigion | +25% |
| Gadhar | -50% |
| Hysnaton | +00%** |
| Piorad | -50% |
| Sekeker | -25% |
| Thunk | -50% |
| Vorozion | +00% |

*: Si le fait historique ou la légende a trait à deux ou plusieurs peuples, le maître de jeu prendra soin d'utiliser le modificateur le plus favorable au joueur.
**: Les scientifiques sont passionnés par les races non-humaines et il n'est pas rare de trouver des livres concernant ces peuples et donc de leurs descendants: Les Hysnatons.

# Equipement

Un personnage-joueur Derigion sera équipé de la façon suivante (il suffit de jeter quatre dés de pourcentage sur le tableau suivant, une fois pour chaque ligne).

| | 01-25 | 26-50 | 51-75 | 76-00 |
|---|---|---|---|---|
| Armement secondaire | Aucun | Aucun | Aucun | Fleuret |
| Armure | Cotte de mailles | Mailles+plaques | Mailles+plaques | Demi-plaques |
| Monture | Aucune | Mule | Mule | Cheval |
| Monnaie | 1d6 Cestes | 1d6 Cestes | 4d6 Cestes | 10d6 Cestes |

Les armes utilisées par les militaires Derigions sont l'épieu, la fronde, le poignard, l'arc, l'épée longue, la lance et le bouclier. Les fleurets sont des armes d'apparat réservées aux nobles et utilisées le plus souvent lors des cérémonies officielles et en légitime défense par les dignitaires et personnalités importantes du régime. Les guerriers Derigions portent des cottes de mailles, des armures de cuir, des mailles+plaques ou des demi-plaques et montent des chevaux. Les civils montent le plus souvent des mules (qui permettent de se déplacer avec aisance dans les petites ruelles de Pôle).

**126 Ap. Néinnes**
Pendant une bataille qu'il conduit lui même contre les Vorozions, l'empereur De Laire Ier (aidé par les quarante archers de sa garde personnelle) réussit à vaincre en duel un porteur d'arme Vorozion, et fait l'erreur de ramasser l'arme tombée aux cotés du cadavre de son ennemi. L'arme aux instincts violents très développés sème le chaos au sein de la cour, et les décisions aberrantes qu'elle fait prendre à son royal porteur ont presque raison de la stabilité de l'empire. Un des membres du conseil, Estin Mansard, réussit à convaincre ses collègues de sauver la situation en publiant un édit rendant l'empereur usurpateur de son propre trône, puisque remplacé par une personnalité qui n'est pas la sienne. La sentence prononcée et appliquée fut la peine de mort. Après la mort "accidentelle" des fils du feu empereur De Laire, deux jumeaux de sept ans, Estin Mansard fut nommé empereur, inaugurant ainsi une seconde dynastie. Quelques jours après son sacre, Mansard passera un édit, toujours en vigueur stipulant que le trône, les postes à responsabilité de chef de quartier et de membres du conseil sont incompatibles avec la situation de porteur d'arme. Tout nouveau porteur doit donc aussitôt démissionner pour que les buts intrinsèques de l'arme ne mettent pas en danger les buts intrinsèques de l'empire.

**247 Ap. Néinnes**
Le deuxième jour du mois de la guerre, sous l'action conjuguée d'Œphis et de Taamish, les Piorads ravagent sans prévenir (c'est d'ailleurs dans leurs habitudes) la ville frontière de Bigget, à quelques polacs au nord de Pôle. Après des siècles de paix, la région est mise à feu et à sang et les Piorads s'avancent si près de Pôle qu'une partie de la population prend la fuite. Les rumeurs de la chute de la capitale courent à travers tout Tanæphis. Galvanisés par la nouvelle, les Vorozions, qui reculaient, lancent une contre-attaque rageuse. L'impératrice Villæssa, régente depuis la mort de son mari, tient fermement les rênes du pays. Elle prend le risque d'ignorer la menace des Vorozions et se concentre sur les Piorads. La bataille sur les ruines de Bigget a donné sujet à maintes tapisseries brodées par les blanches mains des dames Derigions dont l'imagination dut beaucoup travailler, car il y eut peu de survivants, d'un coté comme de l'autre, pour raconter l'affrontement. La petite rivière de Vallée dégorgea de sang, mais les Piorads reculèrent. Les habitants de Pôle avaient senti les flammes passer si près de la ville qu'ils firent construire une série de forts au nord, pour contrer la menace Piorad. Des centaines de milliers de cestes furent investis dans leur construction et leurs ruines hantent encore le paysage, alors que l'empire qu'ils étaient censés protéger s'est écroulé et que la fin n'est pas venue des Piorads mais de l'est, de ces Vorozions que les Derigions ont toujours méprisé.

On estime que si le personnage débute le jeu avec un fleuret, il est de sang noble (bien qu'il y ait 75% de chances que sa famille l'ai chassé le jour où il est devenu porteur d'arme). Les gladiateurs utilisent toutes sortes d'armes et ne sont pas limités par les quelques armes décrites ci-dessus.

# Mode de vie

La situation des habitants de Pôle est très spéciale. Imaginez dix millions de personnes parquées dans une ville qui se fait assiéger plusieurs fois par an par des féroces pillards... et qui n'a plus assez de terres cultivées pour nourrir tous ses habitants. Ce qui sauve l'ancienne capitale, c'est sa situation, à la croisée de toutes les routes commerciales de Tanæphis. La majorité des transactions se font à Pôle, toutes les marchandises du continent passent par Pôle et son aura de culture et de beauté est encore assez grande pour que les habitants les plus riches de Tanæphis (Batranobans pour la plupart) désirent s'y installer, amenant avec eux leurs commerces et leurs clients.

Bien qu'officiellement le commerce entre les Derigions et les Vorozions soit interdit, il existe un fort marché parallèle qui permet aux artisans Vorozions de vendre leurs superbes armures et d'obtenir en échange les seules richesses dont les Derigions disposent: Leurs œuvres d'art. Peut-être dans l'inconscient des hommes le danger omniprésent ajoute-t-il au charme de la capitale.

Les Derigions eux-mêmes sont en pleine évolution, déchirés entre leurs façons de vivre ancestrale et les exigences d'un monde devenu plus difficile. Leur civilisation était fondée sur l'égalité, l'esclavage, et les terres: l'égalité de tous les citoyens Derigions (hum!), hommes ou femmes, régis par les lois éclairées et presque démocratiques, l'esclavage héréditaire de leurs serviteurs et les revenus que fournissaient les terres fertiles et les épices Batranobans. De nos jours, les terres et les épices ont disparu et les Derigions doivent déroger pour s'adapter aux lois du commerce, seul espoir de leur ville et de leur peuple.

Les Derigions possèdent un système monétaire assez complexe (pour le monde de Bloodlust). L'unité est le ceste, représenté par une petite pièce de monnaie de 15mm de diamètre en or. Les pièces de dix Cestes, appelées Decacestes sont assez rares. On trouve aussi des pièces d'un Demi-Ceste qui sont tout simplement des pièces d'un Ceste coupées artisanalement par leur possesseur afin d'affiner la précision de ce système. Bien que, normalement, toutes les pièces de monnaie de Tanæphis aient la même valeur, il n'est pas rare qu'un commerçant Derigion refuse des Klidors ou les considèrent au dixième de leur valeur marchande prétextant que le métal utilisé n'est pas assez "pur" par rapport à celui des autres pièces (or, platine ou argent).

Mais en 247 l'heure est à la victoire: L'impératrice Villæssa lève de nouvelles troupes et écrase les Vorozions qui s'étaient aventurés trop à l'ouest. Des dizaines de villes sont rasées et leurs habitants réduits en esclavage. Les survivants jureront de venger leur peuple.

**248 Ap. Néinnes**
Les guerres contre les Vorozions continuent, mais l'empire prospère. le commerce avec les Gadhars est fructueux: ceux-ci vendent aux Derigions une baie orangeatre, la Sif. Les Derigions extraient de ce fruit une boisson doucereuse aux effets euphorisants. La Siffan deviendra bientôt une des boissons les plus appréciées de l'empire, puis atteindra tous les coins les plus reculés de Tanæphis, pour le plus grand profit des Derigions. Avec la prospérité, sinon la paix, le mélange entre la vieille culture Batranoban et l'esprit plus conquérant des Derigions donne naissance à de nouveaux styles artistiques. Pôle est bien plus qu'un centre commercial, la ville a retrouvé, dans un style différent, la splendeur qu'elle connaissait il y a plus de 5000 ans. Certains habitants conscients des trésors archéologiques qu'ils ont sous leurs pieds commencent les premières études sur l'antique civilisation Elfe.

**452 Ap. Néinnes**
L'apogée. L'empereur Georg III entreprend au nord une grande campagne contre les Piorads. A Pôle, la culture et l'art atteignent leur maturité. Des écoles de philosophie, de poésie et de littérature font la gloire de Tanæphis. La culture des épices atteint un raffinement jamais égalé, et plus prosaïquement, l'argent coule à flot. Peu à peu, et particulièrement sous le règne éclairé de Char XI, les institutions de l'empire se libéralisent, donnant aux quartiers plus de libertés. La prospérité n'oublie personne: Les Vorozions, sous le joug d'une paix forcée, en profitent pour panser les blessures des siècles de guerre.

**602 Ap. Néinnes**
Les Batranobans rachètent leur province à l'empire, en échange d'impôts réguliers et de priorités commerciales. Les relations entre le nouveau royaume et l'empire sont meilleures que jamais.

**659 Ap Néinnes**
La nuit de Taamish. La dixième nuit du premier mois des séparations, au moment où Taamish apparait sur l'horizon, les Vorozions de Nerolazarevskaya massacrent méthodiquement les Derigions endormis. Le plan était préparé depuis des lunes et en ouvrant les yeux, l'empire Derigion découvre la révolte de toutes les régions de l'est. Il ne s'agit plus là, comme 600 ans auparavant, d'un soulèvement de tribus barbares mais bien de la révolution parfaitement organisée d'une des contrées les plus riches de Tanæphis.

# Les castes

Alors que la plupart des autres peuples considèrent tous les individus comme égaux, les Derigions ont une autre vision de la chose. Les esclaves qu'ils utilisent sont achetés le plus souvent aux Batranobans ou à des marchands peu scrupuleux. Une fois à Pôle l'esclave gardera ce titre et appartiendra à celui qui l'a acheté (et peut donc être vendu normalement comme n'importe quel objet). Sa progéniture sera elle aussi considérée comme esclave (et ensuite les enfants de celle-ci). Un esclave peut être affranchi par son propriétaire et devient un citoyen Derigion à part entière. Les gladiateurs sont aussi des esclaves et sont normalement affranchis après leur 100ème combat gagné. Un citoyen ne peut en aucun cas devenir esclave (sauf en étant capturé par les Batranobans) mais peut devenir noble s'il se marie avec un noble. A part ce cas précis les titres de noblesse sont héréditaires aussi bien par la mère que par le père. Un noble ne peut pas devenir citoyen. S'il commet un crime grave, il peut être condamné à mort ou exilé mais ne peut perdre son titre. Les esclaves utilisés dans l'armée peuvent devenir citoyens s'ils font preuve d'une discipline et d'une dévotion importante. Ils peuvent même atteindre le grade de Grêh (ce qui leur permet de porter le fleuret, récompense suprême) mais ne peuvent en aucun cas devenir nobles.

# Education des enfants

Les enfants sont éduqués séparément selon le rang de leurs parents (esclaves, citoyens et nobles) dans des écoles (mixtes en dessous de 12 ans) où ils apprennent toutes les formes d'art et l'histoire de leur pays. Ils apprennent aussi à commander des unités de combat bien que la plupart des professeurs soient trop vieux pour s'adapter aux tactiques et stratégies développées par les dynamiques Vorozions. Les filles comme les garçons doivent faire une sorte de service militaire de un an (aux environs de 16 ans) qui a pour but de défendre leur quartier. Les armées régulières et celles qui sortent de la ville sont presque entièrement composées de mercenaires et les quelques unités de soldats de métier sont composées principalement de garçons (non pas par misogynie mais par le choix des jeunes fille à s'occuper plutôt de la politique et du commerce que de la guerre). Les Derigions sont très fiers de la pureté de leur race et les enfants sont éduqués dès le plus jeune âge avec cette mentalité. Les liaisons ou les mariages entre un Derigion et un membre d'une autre race sont donc très rares (et mal vus!).

# Le rôle des femmes

L'égalité des sexes est un des grands principes de la société Derigion. Il n'est pas rare que des chefs de quartier soit des femmes bien qu'il n'y ait eut que très rarement des impératrices au pouvoir (un exemple est la très célèbre Villæssa). De nombreuses femmes ont



# Arts et loisirs

La guerre qui s'ensuit dure toujours aujourd'hui. Les Vorozions commencent par libérer leur contrée et avancent, lentement mais surement, vers l'ouest.

**660 Ap. Néinnes**
Pendant que les Vorozions marchent dans les plaines de Kiine Maude, les Derigions inconscients de la signification réelle de cette guerre, continuent à apprécier les plaisirs de la civilisation. Les révoltes d'esclaves sont nombreuses et les répressions sanguinaires ne font qu'aggraver le problème.

**750 Ap. Néinnes**
Lo De Marelles, le responsable Derigion des territoires extérieurs est installé avec ses troupes dans la ville fortifiée d'Inac au centre du pays, lance une boutade reprise avec bonheur par toute la cour Derigion sur "l'inac-cessibilité" de sa ville, que d'après lui les Vorozions ne parviendront jamais à atteindre et ce même si l'empire dusse-t-il durer mille ans. De Marelles n'avait pas fait le calcul avant de proférer cette plaisanterie, sinon il se serait abstenu. Mais les historiens et les astronomes savent, eux, compter, et la vieille prédiction du Batranoban leur revint en mémoire. "L'empire durera mille ans" avait dit le vieil astronome. Si sa prédiction était vraie, l'empire n'en a plus que pour quatre-vingts années.

**770 Ap. Néinnes**
Les Piorads lancent une nouvelle série d'attaques très dures contre les fortifications du nord. Les Derigions sont obligés de dégarnir leurs frontières pour combattre. Les Batranobans en profitent, et annoncent publiquement que puisque l'empire n'est plus capable de les protéger contre les raids Sekekers, ils renoncent à toute allégeance à l'empereur et arrêtent donc de payer leurs impôts.

**771 Ap. Néinnes**
Pendant les décennies qui suivent, les forts de la frontière nord tombent les uns après les autres. Les Piorads ne font finalement que peu de dégâts par rapport à la richesse globale du pays, mais la chute des forts et la proximité de l'ennemi ont un effet désastreux sur la population de l'empire. Erreur fatale, le front de l'est est peu à peu dégarni pour amener des troupes fraîches au nord.

**830 Ap. Néinnes**
L'année même des mille ans de l'empire Derigion, la fameuse ville "inaccessible" d'Inac, symbole s'il en est, tombe entre les mains des Vorozions. Ceux-ci, pour fêter leur victoire la rebaptiseront avec humour "Inaccessibility".

**831 Ap. Néinnes**
Les deux siècles qui suivent marquent définitivement la chute des Derigions. Seule demeure Pôle, dernier rempart d'une civilisation raffinée et révolue.

cependant des rôles importants à jouer dans les milieux politiques et commerçants. Les femmes militaires sont aussi assez rares mais si elles font partie de l'armée elle sont le plus souvent gradées et nobles (ou porteuses d'arme).

# Organisation politique

Les chefs de quartier sont totalement responsables de tout ce qui se passe dans leur secteur, aussi bien du point de vue économique (taxes, impôts, etc...) que du point de vue législatif (certains quartiers possèdent un système de vote très élaboré alors que d'autres se contentent d'une hiérarchie basée sur le contrôle du quartier de père en fils). Quoi qu'il en soit, chaque quartier est marqué par la patte de son chef et il existe de réelles dissemblances entre ceux-ci. Plus le quartier est proche du centre de la ville, plus il est considéré comme important et plus il est riche (à quelques exceptions près). La noblesse de Pôle est le plus souvent logée dans les quartiers les plus proches du centre et prennent une part plus importante que le reste de la population lors des élections (si élections il y a). Si le chef de quartier est désigné de père en fils, c'est souvent la famille noble la plus riche qui obtient le poste.

Dans tous les quartiers de la ville où le vote est de mise, les esclaves n'ont pas ce droit, pas plus que les gladiateurs. Chaque chef de quartier participe au conseil qui épaule l'empereur (ou l'impératrice) dans ses décisions. Le titre d'empereur est transmis de père (ou de mère) en fils (ou en fille). Lorsque l'empereur meurt et qu'il n'a pas de descendants, c'est le conseil qui vote pour en élire un nouveau (toujours un noble et le plus souvent un membre du conseil). Rappelons que l'édit de Mansard interdit à un porteur d'arme de prendre part aux rôles politiques de Pôle.

# Organisation militaire

Lorsque la ville est attaquée, chaque année, par les peuplades barbares de Tanæphis (Piorads, Sekekers, Gadhars et même Batranobans ou Thunks), chaque chef de quartier prépare lui même sa défense avec le budget qu'il s'est alloué durant le reste de l'année. De nombreux mercenaires sont alors engagés et sont pour la plupart très bien traités durant tous les mois "à risques".

L'armée régulière est surtout formée des terribles phalanges qui font merveille dans les rues de la ville mais qui ont beaucoup plus de mal à combattre à l'extérieur (où il est facile de les prendre de côté, voire de dos). Lorsque la ville décide de porter la guerre hors des limites de Pôle, chaque quartier doit, selon ses moyens, participer à l'effort de guerre sous la forme des phalanges ou de mercenaires payés pour l'occasion avec les dons de ceux qui ne veulent pas partir se faire tuer hors des murs de leur cité.

**1031 Ap. Néinnes**
L'empire Derigion survit tant bien que mal aux attaques des divers autres peuples (principalement les Piorads et les Vorozions) tout en continuant à commercer avec les Batranobans. L'empereur rêve toujours de sa puissance passée et pense bien qu'il se vengera un jour (les Derigions sont très mégalomanes).

Le système de grade dans la hiérarchie militaire Derigion est assez compliqué, donnant des noms différents aux gradés selon leur caste (esclave, citoyen, noble). En voici un petit résumé:

| Esclave | Citoyen | Noble | Grade (équivalent) | Commandement |
|---|---|---|---|---|
| Footek | Footêh | Footar* | Sergent | 10 hommes |
| Bolek | Bolêh | Bolar* | Capitaine | 50 hommes |
| - | Grêh* | Grar* | Lieutenant | 200 hommes |
| - | - | Adar* | Commandant | 500 hommes |
| - | - | Suradar* | Général | 1000 hommes |

*: Seuls les militaires des grades indiqués peuvent porter un fleuret lors d'une cérémonie officielle ou en présence d'un noble (même d'une grade inférieur). Notez que le grade de Grêh permet à un simple citoyen de porter un fleuret mais n'accorde pas le rang de noble.

Les porteurs d'armes Derigions sont souvent très hauts gradés dans la hiérarchie militaire. Ce sont en effet les seuls postes à responsabilités qu'ils peuvent obtenir depuis l'édit de Mansard en 126 Ap. Néinnes.

Les troupes d'élite Derigion sont très rares et on ne compte guère que les unités de gladiateurs affranchis qui peuvent tenir tête aux élites des autres races (mais ces unités sont trop rares pour être d'une quelconque utilité dans une bataille rangée importante).

La garde impériale est l'unité la plus puissante de l'armée Derigion mais ne compte que 1000 membres ce qui limite très singulièrement son utilité (sans compter qu'elle ne quitte presque jamais les abords du palais impérial situé au centre même de Pôle).

# Langage et écriture

Le langage Derigion est une sorte de croisement entre le latin et le français. Il existe souvent plusieurs mots désignant le même objet ou le même état et qui sont utilisés de façons différentes. Les mots à consonance française sont utilisés pour le langage courant et les mots à consonnance latine sont utilisés pour les œuvres artistiques (poésies, romans, paroles de chansons) ou scientifiques (la plupart des noms d'animaux sont d'origine Derigion: Glyptodon, Tyrannosaure, etc...). Les prénoms et les noms de famille sont la plupart du temps à consonnance française.

# Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les porteurs d'armes sont très mal vus par la noblesse Derigion et les lois des quartiers précisent qu'un porteur d'arme ne pourra jamais atteindre un haut rang dans la hiérarchie politique de ce dit quartier (et encore moins devenir chef de quartier). Au cas où un chef de quartier entrerait en possession d'une arme, il serait obligé de quitter son poste en démissionnant.

# Les guildes

La guilde la plus connue de Pôle reste celle qui se charge d'engager des mercenaires pour défendre la ville lors des saisons où les pillards osent s'en approcher. Les autres ont toutes une influence non-négligeable et surtout celle des marchands qui est la plus riche (et donc la plus puissante).

**Guilde des mercenaires**: il n'existe qu'un seul comptoir de cette guilde à Pôle et elle ne sert que de point de chute à tous les mercenaires qui arrivent en ville avant que ceux-ci ne trouvent le temps de s'inscrire à la guilde des mercenaires de Pôle, qui est la seule qui puisse leur trouver rapidement du travail.

**Guilde des navigateurs**: Bien que le port de Pôle compte quelques bateaux il est rare que ceux-ci quittent la ville, surtout parce que rejoindre la Roxxeanne signifie traverser les canaux souterrains qui courent sous la ville et les régions avoisinantes. Ce grand boyau est l'un des endroits les plus dangereux de Tanæphis (si on excepte les forts en ruine de la frontière et les jungles Gadhars dans le sud).

**Guilde des marchands**: C'est la guilde la plus puissante de Pôle après celle des mercenaires de Pôle. Elle détient l'argent (ou plutôt l'or) et donc le pouvoir. Plusieurs chefs de quartier (parmi les plus riches) en font partie et leur influence politique est bien réelle.

**Guilde des coursiers**: Engageant de nombreux jeunes gens qui ne sont pas encore en âge de travailler, cette guilde est très populaire parmi les jeunes et les pauvres. Il est très rare qu'un coursier se fasse attaquer et ce même dans un quartier mal-famé. Les coursiers qui sortent de la ville sont déjà plus rares, ce sont des cavaliers émérites et la plupart du temps des combattants hors pair.

**Guilde des écrivains**: Même si le taux d'analphabètes est assez faible chez les Derigions (5% dans la population normale et 25% chez les esclaves), les écrivains gagnent encore leur vie tout simplement en vendant leurs œuvres sous la forme de livres écrits à la main (la plupart sont donc uniques, bien qu'un secteur de cette guilde soit spécialisé dans la recopie de livres). 50% des membres de cette guilde lisent et écrivent couramment le Batranobans et 25% lisent et écrivent le Vorozion.

**Guilde des cartographes**: Même si Pôle est assez facile à cartographier, il n'est pas rare que cette guilde décide de remettre à jour les plans d'un quartier et ce seul travail occupe plusieurs dizaines de membres pendant au moins 6 mois. Mais les scientifiques Derigions emploient aussi les services de cette guilde pour réaliser des cartes de régions lointaines où ils se rendent ensuite lors d'expéditions risquées et couteuses.

**Guilde des mercenaires de Pôle**: Les populations locales sont trop raffinées et "dégénérées" (pour le monde de Bloodlust) pour pouvoir défendre efficacement Pôle et ses proches alentours. Cette guilde, financée par tous les quartiers de la ville et par la plupart des nobles et des bourgeois, a pour simple but d'engager des mercenaires qu'elle sacrifie sur les murs de la cité lorsque les pillards se font trop pressants (durant les mois de l'année propices à la guerre). Le mot "sacrifice" est certainement un peu fort mais il est sûr que si les travaux proposés par cette guilde sont mieux rémunérés que ceux de la guilde des mercenaires, ils sont aussi beaucoup plus risqués.

**Guilde des épiciers**: Les quartiers ouest de Pôle possèdent tous un comptoir de la guilde des épices, le principal se trouvant (mais comment pourrait-il en être autrement) dans le quartier des épices. Elle est en contact permanent avec celle des marchands qui, au contraire de celle de Durville la chapeaute entièrement.

**Guilde des voyageurs**: Chaque quartier de Pôle possède une petite annexe de la guilde des voyageurs sous la forme d'une auberge de bonne taille. Les autres services offerts normalement par cette guilde sont occultés par le fait que la ville n'est quand même pas aussi dangereuse et aride que le reste du continent.

**Guilde des courtisans**: Si les courtisans et courtisanes Derigions existent, la plupart des membres de cette guilde sont issus d'autres races (et en particulier des Batranobans et des Vorozions). Attention, aucun des membres de cette guilde n'est esclave et il ne faut pas confondre guilde des courtisans et harem. 80% des membres de cette guilde savent composer et réciter des poèmes et environ 20% d'entre-eux savent jouer d'un instrument et composer des musiques. Il faut aussi signaler que nombre de Derigions (surtout les nobles) sont assez blasés par les fantaisies sexuelles en tous genres et qu'environ 50% de la population est bi-sexuel (75% ont au moins eu une fois dans leur vie une relation homosexuelle). Les Derigions sont des clients difficiles toujours à la recherche de nouvelles façons d'obtenir un plaisir physique intense.

# Les autres races

Les Derigions sont fiers de leur soit-disant pureté de race et tendent à mépriser toutes les autres, à l'exception des Hysnatons qui sont sujets aux recherches les plus poussées de la part des scientifiques.

Les quelques descriptions ci-dessous correspondent à l'avis quasi-général de la population citadine de Pôle (et pas d'un scientifique qui serait certainement beaucoup plus tolérant et réfléchi).

**Les Alwegs**: Les Alwegs ne sont pas une race à part entière mais plutôt une condition de vie qui place cette soit-disant race un peu au dessus des esclaves.

**Les Batranobans**: Les guerriers Batranobans sont valeureux mais leurs commerçants et leurs épiciers forment la vraie force armée de leur empire. Ils obtiennent tout ce qu'ils désirent par le platine de leurs Thams et pas par la lame acérée de leurs cimeterres.

**Les Gadhars**: Les Gadhars sont amusants mais ne peuvent malheureusement pas recevoir le titre d'êtres humains. Malgré cela, si les théories des savants les plus célèbres se révèlent exacts, il se pourrait que ce soit cette race animale qui possède, ancrée au plus profond de son inconscient les origines de notre continent et de notre monde, ainsi bien sur, que des armes.

**Les Hysnatons**: Cette race possède en elle les racines des races non-humaines qui dominaient jadis notre continent. Il est donc important de les étudier pour mieux cerner les raisons de l'anéantissement de ces magnifiques civilisations.

**Les Piorads**: Ce sont des brutes sanguinaires qui ne s'expriment que par la violence. Ils ne savent pas créer, ils ne savent que piller. Leur langage, leur monnaie et leur écriture sont trois preuves de leur bêtise héréditaire et inébranlable.

**Les Sekekers**: Ces femmes ne sont pas des êtres humains. Elles doivent être exterminées comme les déchets qu'elles sont. Aucun animal ne tue pour le plaisir. Elles sont le mal incarné et nous ne devons avoir aucune pitié pour elles.

**Les Thunks**: Les Thunks sont de nobles combattants qui ne disposent malheureusement pas de capacités suffisantes pour accéder au statut d'êtres humains. Ils ne s'expriment eux aussi que par la violence.

**Les Vorozions**: Même si les pillards Piorads sont dangereux, le véritable ennemi, et l'histoire nous l'a prouvé, n'est autre que le perfide et hypocrite Vorozion. Ses armées et son système politique sont autant d'insultes au bon goût. Ils sont la véritable gangrène qui menace notre superbe civilisation.

# Le prestige

Chez les Derigions, l'art tient une grande place et la Compétence d'Artisanat est l'une des plus importantes pour le prestige (mais elle est suivie de près par celle de Connaissance qui est l'apanage des scientifiques).

La table ci-dessous vous permettra de calculer aisément le prestige de n'importe quelle personne de cette race.

| Evénement | Prestige |
|---|---|
| Artisanat Derigion (50-75) | +1* |
| Artisanat Derigion (76-85) | +2* |
| Artisanat Derigion (86-95) | +5* |
| Artisanat Derigion (96-100) | +10* |
| Artisanat Derigion (101 et plus) | +25* |
| Connaissance Derigion (50-75) | +2 |
| Connaissance Derigion (76-85) | +5 |
| Connaissance Derigion (86-95) | +10 |
| Connaissance Derigion (96-100) | +25 |
| Connaissance Derigion (101 et plus) | +50 |
| Chef de quartier (par an) | +10 |
| Etre gladiateur (par combat gagné) | +2** |
| Etre garde impérial | +15 |
| Etre noble (par an) | +5 |
| Etre Bolar ou Bolêh (par an) | +1 |
| Etre Grêh ou Grar (par an) | +2 |
| Etre Adar (par an) | +3 |
| Etre Suradar (par an) | +5 |

*: Seulement si le personnage est considéré comme "doué" (environ 10% de chances). Dans les autres cas le prestige gagné est divisé par deux.

**: Les gladiateurs sont souvent esclaves mais sont respectés par la plupart des Derigions qui se passionnent pour ce qui n'est pour eux qu'un sport de combat. Imaginez le prestige d'un gladiateur comme celui que peut posséder un boxeur du 20ème siècle.

# Le commerce

Même si le commerce avec les Batranobans est plus que florissant, il arrive que des marchands peu scrupuleux Vorozions et Derigions, passant outre les interdictions visant à limiter le commerce entre les deux empires ennemis, fassent affaire en échangeant des armes et armures métalliques contre des œuvres d'art volées ou vendues par des bourgeois ruinés et des produits manufacturés.

Le passage de ces marchandises a lieu, la plupart du temps, dans les sombres dédales du canal qui relie la Roxxeanne au port de Pôle. Puisque les militaires Derigions hésitent même à y entrer, il n'est pas difficile d'y commercer en toute impunité (même si le fait de ne pas revoir le soleil se lever est un risque toujours présent dans ce réseau de cavernes à demi-immergées).

Les combats de gladiateurs mettent de grosses sommes en jeu. Les combattants célèbres valent très cher et les paris (illégaux pour la plupart) atteignent souvent des sommes énormes. Un citoyen ou un noble qui veut gagner rapidement de l'argent peut faire l'acquisition d'une "écurie" de gladiateurs qui lui permet d'atteindre son but si les guerriers choisis sont valeureux.

# Les armées

Autant le dire tout de suite: L'armée Derigion n'est plus ce qu'elle était. Composée à 75% de mercenaires, les contingents de cette nation subissent depuis des centaines d'années défaites sur défaites.

Ce n'est pas la qualité de leurs troupes qui est en cause mais leur trop faible nombre par rapport aux Vorozions et le manque d'originalité des commandants qui répètent toujours les mêmes manœuvres depuis des siècles.

**Avant-garde**: Ces unités sont composés d'esclaves qui partent en reconnaissance et qui tentent d'entrer en contact physique le plus vite possible avec l'adversaire dans le seul but de doser la puissance des unités adverses.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 10 | 5 | Milice | +2 |
| **Armement** | Epieu | | |
| **Armure** | - | | |
| **Monture** | - | | |
| **Note** | IN+5 (première heure) | | |

**Frondeurs**: Ces unités représentent les seules armes de soutien de l'armée Derigion. Elles ne peuvent en aucun cas lutter contre les archers des autres races et sont donc surclassées depuis déjà plusieurs centaines d'années.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 50 | 25 | Milice | +0 |
| **Armement** | Fronde, Poignard | | |
| **Armure** | Armure de cuir | | |
| **Monture** | - | | |
| **Note** | Bonus de soutien: +5 | | |

**Phalanges**: Ces unités forment le plus gros de l'armée Derigion et sont le symbole de la puissance passée de l'empire. Même si les unités de phalanges sont beaucoup trop rares, elles sont tout de même redoutées par la plupart des autres peuples. L'entraînement et le nombre d'hommes qui les composent font que la simple vue d'une unité de ce genre est très mauvais pour le moral de l'armée adverse. Il n'est pas rare de rencontrer des unités de Phalanges composées seulement de cinquante hommes et qui sont utilisées uniquement dans les rues de Pôle.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 100 | 300 | Normal | +0 |
| **Armement** | Epieu, bouclier | | |
| **Armure** | Cotte de mailles | | |
| **Monture** | - | | |
| **Note** | - | | |

**Chars de guerre**: Unités prestigieuses de l'armée Derigion, les chars de guerre ne peuvent malheureusement plus combattre au mieux de leurs possibilités dans les rues encombrées de Pôle. Ils sont donc utilisés lorsque les Derigions tentent une sortie et portent la guerre en dehors de la ville.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 5 | 100 | Vétéran | +2 |
| **Armement** | Arc, épée | | |
| **Armure** | Maille+plaques | | |
| **Monture** | Char à 6 chevaux | | |
| **Note** | Soutien: +3, Charge: IN+2 PU+50 | | |

**Cavaliers lourds**: Les cavaliers lourds sont des unités puissantes mais qui ne peuvent plus s'exprimer dans les rues de Pôle. Elles sont donc utilisées, comme les chars de combat, lorsque l'empereur décide de frapper en dehors de la ville.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 20 | 140 | Vétéran | +2 |
| **Armement** | Lance, bouclier | | |
| **Armure** | Demi-plaques | | |
| **Monture** | Cheval | | |
| **Note** | Charge: IN+2 PU+70 | | |

**Gladiateurs**: Certains gladiateurs, vendus à l'armée par leurs propriétaires, se retrouvent dans ces petites unités d'élite et combattent aux côtés des soldats réguliers. Ces unités sont presque incontrôlables et sèment souvent la panique dans les rangs adverses (et même quelquefois dans les rangs de leur propre armée).

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 20 | 80 | Elite | +3 |
| **Armement** | Variable (Moyenne: épée) | | |
| **Armure** | Variable (moyenne: Cotte de mailles) | | |
| **Monture** | - | | |
| **Note** | Contre une unité de milice: PU+40 | | |

**Garde impériale**: Ces unités sont "la crème de la crème". Malheureusement, il n'existe que 10 unités de ce type dans tout l'empire Derigion (qui se limite désormais à la seule ville de Pôle). De nombreux peuples (et surtout les Derigions) pensent que ces unités sont les plus puissantes de tout Tanæphis.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 100 | 450 | Elite | +2 |
| **Armement** | Epieu, pavois | | |
| **Armure** | Maille+plaques | | |
| **Monture** | - | | |
| **Note** | +5 au dé (5 porteurs d'armes mineures) | | |

## Armée de quartier (pauvre)

**Effectif total**: 160
**Puissance totale (base)**: 330
**Initiative de l'armée (sans le général)**: +2

| Unité | EF | PU | MO | IN | Note(s) |
|---|---|---|---|---|---|
| Avant-garde | 10 | 5 | Milice | +2 | IN+5 (1 heure) |
| Frondeurs | 50 | 25 | Milice | +0 | S+5 |
| Phalanges | 100 | 300 | Normal | +0 | - |

## Armée de quartier (riche)

**Effectif total**: 410
**Puissance totale (base)**: 955
**Initiative de l'armée (sans le général)**: +0

| Unité | EF | PU | MO | IN | Note(s) |
|---|---|---|---|---|---|
| Avant-garde | 10 | 5 | Milice | +2 | IN+5 (1 heure) |
| Frondeurs | 50 | 25 | Milice | +0 | S+5 |
| Frondeurs | 50 | 25 | Milice | +0 | S+5 |
| Phalanges | 100 | 300 | Normal | +0 | - |
| Phalanges | 100 | 300 | Normal | +0 | - |
| Phalanges | 100 | 300 | Normal | +0 | - |

## Contingent d'invasion

**Effectif total**: 810
**Puissance totale (base)**: 2560
**Initiative de l'armée (sans le général)**: -1

| Unité | EF | PU | MO | IN | Note(s) |
|---|---|---|---|---|---|
| Avant-garde | 10 | 5 | Milice | +2 | IN+5 (1 heure) |
| Avant-garde | 10 | 5 | Milice | +2 | IN+5 (1 heure) |
| Frondeurs | 50 | 25 | Milice | +0 | S+5 |
| Frondeurs | 50 | 25 | Milice | +0 | S+5 |
| Phalanges | 100 | 300 | Normal | +0 | - |
| Phalanges | 100 | 300 | Normal | +0 | - |
| Phalanges | 100 | 300 | Normal | +0 | - |
| Phalanges | 100 | 300 | Normal | +0 | - |
| Phalanges | 100 | 300 | Normal | +0 | - |
| Phalanges | 100 | 300 | Normal | +0 | - |
| Chars | 5 | 100 | Vétéran | +2 | S+3 C+2/+50 |
| Chars | 5 | 100 | Vétéran | +2 | S+3 C+2/+5 |
| Cavalerie | 20 | 140 | Vétéran | +2 | C+2/+70 |
| Cavalerie | 20 | 140 | Vétéran | +2 | C+2/+70 |
| Cavalerie | 20 | 140 | Vétéran | +2 | C+2/+70 |
| Gladiateurs | 20 | 80 | Elite | +3 | M+40 |

## Garde impériale

**Effectif total**: 200
**Puissance totale (base)**: 900
**Initiative de l'armée (sans le général)**: +4

| Unité | EF | PU | MO | IN | Note(s) |
|---|---|---|---|---|---|
| Garde | 100 | 450 | Elite | +2 | Dé +5 |
| Garde | 100 | 450 | Elite | +2 | Dé +5 |



Gladiateur

# Création d'un personnage Derigion

## Caractéristiques

| | |
|---|---|
| Force (FO) | 12 |
| Endurance (EN) | 12 |
| Agilité (AG) | 10 |
| Rapidité (RA) | 10 |
| Perception (PE) | 8 |
| Volonté (VO) | 12 |
| Rappel | +6 au total |

## Compétences

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 5% |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Feinte | 5% |
| Parade | 20% |
| Tir | 20% |
| Rappel | +40% au total |

| | |
|---|---|
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 15% |
| Connaissance | 20% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 15% |
| Lire et écrire | 20% |
| Marchandage | 10% |
| Médecine | 10% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 20% |
| Stratégie | 5% |
| Tactique | 5% |
| Rappel | +80% au total |

## Désirs

| | |
|---|---|
| Prestige | 6 |
| Richesse | 8 |
| Sexe | 8 |
| Violence | 3 |
| Réputation | 3 |
| Rappel | +/-2 pour chaque |

## Porteur

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 13 | 10 | 10 | 9 | 13 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 30% |
| Attaque normale | 45% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Feinte | 5% |
| Parade | 20% |
| Tir | 20% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | **55%** |
| Connaissance | 45% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 15% |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 10% |
| Médecine | 15% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | **60%** |
| Stratégie | 10% |
| Tactique | 10% |
| Points de vie | 26 |
| Prestige | 7 |

## Guerrier

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 12 | 10 | 10 | 8 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 5% |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Feinte | 5% |
| Parade | 20% |
| Tir | 15% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 5% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 15% |
| Connaissance | 20% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 15% |
| Lire et écrire | 20% |
| Marchandage | 5% |
| Médecine | 10% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 20% |
| Stratégie | 5% |
| Tactique | 5% |
| Points de vie | 24 |
| Prestige | 2 |
| **Epieu** | |
| Option | AN |
| Toucher | 20% |
| Initiative | 12 |
| Dommages | F |
| **Cotte de mailles** | |
| Protection | 8 |

## Vétéran

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 12 | 10 | 10 | 9 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 10% |
| Attaque normale | 30% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Feinte | 5% |
| Parade | 20% |
| Tir | 20% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 30% |
| Connaissance | 20% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 15% |
| Lire et écrire | 20% |
| Marchandage | 10% |
| Médecine | 10% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 35% |
| Stratégie | 5% |
| Tactique | 5% |
| Points de vie | 24 |
| Prestige | 2 |
| **Epieu** | |
| Option | AN |
| Toucher | 30% |
| Initiative | 12 |
| Dommages | F |
| **Cotte de mailles** | |
| Protection | 8 |

## Elite

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 12 | 10 | 10 | 9 | 13 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 15% |
| Attaque normale | 35% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Feinte | 5% |
| Parade | 20% |
| Tir | 20% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 35% |
| Connaissance | 35% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 15% |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 10% |
| Médecine | 15% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 40% |
| Stratégie | 10% |
| Tactique | 10% |
| Points de vie | 24 |
| Prestige | 7 |
| **Epée longue** | |
| Option | AN |
| Toucher | 45% |
| Initiative | 10 |
| Dommages | G |
| **Mailles+plaques** | |
| Protection | 10(8) |

## Leader

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 13 | 10 | 10 | 9 | 13 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 20% |
| Attaque normale | 40% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Feinte | 5% |
| Parade | 20% |
| Tir | 20% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 45% |
| Connaissance | 35% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 15% |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 10% |
| Médecine | 15% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | **50%** |
| Stratégie | 10% |
| Tactique | 10% |
| Points de vie | 26 |
| Prestige | 12 |
| **Fleuret** | |
| Option | AN |
| Toucher | 40% |
| Initiative | 15 |
| Dommages | E |
| **Demi-plaques** | |
| Protection | 12(10) |

# Gladiateurs

**Description**: Les gladiateurs sont très bien considérés par les Derigions (bien qu'ils soient esclaves pour la plupart). Ils vivent dans de très belles villas perpétuellement gardées (aussi bien pour les empêcher de sortir que pour prévenir toute tentative d'assassinat) et passent leurs loisirs à profiter de tous les délices de la vie. Ils combattent environ une fois par semaine et leur espérance de vie est très limitée.

**Origine**: Les unités de gladiateurs ont été créées lorsque le quartier des arènes de Pôle a été attaqué en 998 par des pillards Gadhars. La victoire remportée par les 60 gladiateurs présents fut si impressionnante que l'empereur lui-même leur donna le titre de citoyen et décida de les utiliser dans certaines unités d'élite.

**Race**: Les gladiateurs Derigions sont très rarement de race Derigion. Un gladiateur peut donc être de n'importe quelle race (et plus spécialement Gadhar, Piorad, Sekeker ou Alweg).

**Organisation militaire**: Les gladiateurs utilisés dans les rangs de l'armée Derigion sont organisés en unités de 20 guerriers et sont armés à la convenance de chaque combattant. Ils sont très solidaires entre eux mais ne tiennent pas du tout compte des ordres qu'on peut leur donner.

**Equipement**: Les gladiateurs sont équipés totalement aléatoirement (ou selon leurs goût s'ils sont célèbres) et sont la plupart du temps vêtus de cottes de mailles.

**Caractéristiques et compétences requises**: Un personnage-joueur gladiateur doit posséder une caractéristique à 15 (au choix du joueur, à part la Volonté ou la Rapidité) et 13 en Rapidité. Il devra aussi posséder deux compétences de combat à 50% (au choix du joueur, à part le Tir).

**Prestige**: Un personnage (joueur ou pas) gladiateur voit son prestige augmenter de deux points par combat gagné. Si c'est un personnage-joueur on estime qu'il n'est plus gladiateur mais qu'il a tout de même gagné 1d6+2 combats (donc 6 à 16 points de prestige supplémentaire) avant de raccrocher.

**Bonus**: Les gladiateurs ont la capacité spéciale d'entrer dans une sorte de transe "Berserk" qui leur permet de majorer leurs caractéristiques de Force, d'Agilité et de Rapidité de deux points (chacun) pour une minute toutes les 24 heures. Après ce laps de temps le guerrier est très fatigué et subit un malus de 20% à toutes ses actions durant 10 minutes. Durant cette rage meurtrière, il peut utiliser deux armes normales (une dans chaque main) avec un malus de +00%/-25% (au lieu de -25%/-50%).

## Caractéristiques

### Gladiateur (Piorad)

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 12 | 8 | 10 | 10 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 10% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 5% |
| Parade | 15% |
| Tir | 5% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 5% |
| Astronomie | 5% |
| Commandement | 45% |
| Connaissance | 10% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | **50%** |
| Lire et écrire | 10% |
| Marchandage | 5% |
| Médecine | 10% |
| Repérage | 15% |
| Séduction | 20% |
| Stratégie | 15% |
| Tactique | 20% |
| Points de vie | 24 |
| Prestige | 17 |
| **Glaive** | |
| Option | AB |
| Toucher | 50% |
| Initiative | 5 |
| Dommages | H |
| **Hache de combat** | |
| Option | AB |
| Toucher | 60% |
| Initiative | 3 |
| Dommages | I |
| **Cotte de maille** | |
| Protection | 8 |

### Les révoltes de gladiateurs

Même s'il n'est pas rare que les catégories de citoyens les plus opprimés de l'empire Derigion (esclaves, ouvriers, etc...) se révoltent (et surtout maintenant, dans les rues étroites et surpeuplées de Pôle), ce sont bel et bien les rebellions de gladiateurs qui sont les plus craintes. En effet, même les unités de phalanges impériales ont du mal à combattre ces experts de la guerre qui passent leurs journées à tuer pour gagner leur pain. Au cours des années glorieuses où l'empire couvrait encore une grande partie de Tanæphis, de nombreux faits divers ont marqué le calendrier Derigion de petites taches sanglantes. Souvenez-vous:

**13 Ap. Néinnes**: Début de la guerre des Vorhs. Des gladiateurs originaires des régions de l'est de Tanæphis sortent de leurs geôles et se fraient un chemin sanglant jusqu'au palais de l'empereur où ils sont massacrés par les gardes impériaux. Aucun d'eux ne posera la main sur l'empereur. Treize gladiateurs sont tués, mais leur escapade aura coûtée la vie à quarante gardes (dont quatre impériaux).

**247 Ap Néinnes**: Attaque de Bigget. Les gladiateurs Piorads de la ville prennent la fille de l'air et ouvrent les portes de la ville par l'intérieur. Ils ne seront pas tués tout de suite et finiront massacrés avec leurs frères lors des jours suivants. Villæssa tentera ensuite de faire interdire les gladiateurs de cette race, mais sans succès.

**658 Ap. Néinnes**: Marcel N'jobo, un métis de Derigion et de Gadhar mène ses compagnons à la révolte pour lutter contre les conditions de travail désastreuses. Il sera gracié après avoir combattu les troupes régulières de l'empire et se verra même confié le commandement d'une unité d'avant-garde (les unités de gladiateurs ont été créées seulement en 998).

# Gardes impériaux

**Description**: L'empire Derigion comporte dix unités de gardes impériaux contenant chacune cent hommes. Deux unités gardent l'empereur et son palais, deux sont utilisées pour faire régner l'ordre à Pôle, une est utilisée pour défiler lors des cérémonies officielles et les cinq restantes sont utilisées pour porter la bonne parole de l'empereur à l'extérieur.

**Origine**: Depuis que l'empire Derigion existe, les empereurs qui se sont succédés ont toujours eu point commun d'être particulièrement paranoïaques et ont toujours gardé à leurs cotés des unités d'élite qu'ils estimaient fidèles et totalement sûres. Il faut dire que jamais une seule unité de gardes impériaux ne s'est révoltée contre un empereur, même lorsque De Laire Ier commença à disjoncter. Ils suivirent les ordres de leur chef jusqu'à ce qu'il soit destitué et exécuté.

**Race**: Les gardes impériaux sont obligatoirement de race Derigion, non pas à cause d'une quelconque incompatibilité entre leur entraînement et leur race mais uniquement parce que l'empereur estime que seuls les Derigions de pure souche sont dignes de le défendre.

**Organisation militaire**: Les unités de gardes impériaux sont organisées en phalanges de 100 hommes lorsqu'ils sont utilisés pour la guerre mais sont divisés en 10 petites unités de 10 hommes lors des cérémonies officielles ou pour défendre le palais.

**Equipement**: Les gardes impériaux sont armés d'épieux, de pavois aux armes de l'empereur (une silhouette stylisée de Pôle éclairée par deux soleils) et d'une armure de mailles+plaques.

**Caractéristiques et compétences requises**: Un personnage-joueur voulant avoir appartenu à une unité de gardes impériaux devra posséder au moins 15 en Volonté, 50% en Commandement et 50% en Attaque normale.

**Prestige**: Un personnage appartenant ou ayant appartenu à une unité de Gardes impériaux voit son prestige augmenter de 15 points.

**Bonus**: Avoir appartenu à une unité de gardes impériaux augmente la compétence de Séduction et de Commandement du personnage de 25% mais seulement lors de relations avec d'autres Derigions. Les compétences marquées "*" tiennent déjà compte de ce bonus.

## Caractéristiques

### Garde impérial

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 12 | 10 | 10 | 9 | 13 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 15% |
| Attaque normale | 35% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Feinte | 5% |
| Parade | 20% |
| Tir | 20% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | **60%*** |
| Connaissance | 35% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 15% |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 10% |
| Médecine | 15% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | **65%*** |
| Stratégie | 10% |
| Tactique | 10% |
| Points de vie | 24 |
| Prestige | 22 |
| **Epieu** | |
| Option | AN |
| Toucher | 35% |
| Initiative | 12 |
| Dommages | F |
| **Pavois** | |
| Option | PR |
| Toucher | **50%** |
| Dommages | E |
| **Mailles+plaques** | |
| Protection | 10(8) |

**La journée d'un garde impérial**

Même si les gardes au service direct de l'empereur (ou de l'impératrice) ne sont que très rarement amenés à combattre, ils doivent suivre un entraînement particulièrement poussé et ont un mode de vie particulièrement austère. Pour vous en rendre compte, voici la description d'une journée type d'une garde impérial:

**6 heures**: Lever. Le garde se rend au bassin central pour s'y laver avec ses camarades (l'eau est, bien sur, froide quelque soit la saison). Il prend ensuite une copieuse collation qui devra le sustenter jusqu'au soir. *Note: En campagne, le garde impérial reçoit trois repas au lieu de deux).*

**9 heures**: Entraînement sportif. Le garde se rend dans la salle prévue à cet effet pour s'y entraîner physiquement. Pour terminer, il fait quatre fois le tour de la caserne au pas de course (sans son équipement).

**12 heures**: Entraînement militaire. Le garde s'entraîne au maniement des armes avec ses camarades et fait quatre fois le tour de la caserne au pas de course (mais cette fois-ci avec son équipement complet. *Note: Les soldats utilisent de nombreuses armes, et pas seulement l'épieu et le pavois.*

**16 heures**: Entretien de l'équipement. Le garde nettoie ses armes et son armure. A la fin de cette période, le chef de groupe (le plus souvent un Grar) inspecte l'équipement.

**17 heures**: Etudes. Le garde se rend à la bibliothèque où il peut lire et converser avec des scientifiques. Ces derniers s'occupent aussi de lui apprendre les nouvelles lois et les modifications politique au sein de l'empire.

**21 heures**: Repos. Le garde est libre de ses actes durant deux heures. Il doit ensuite rejoindre sa cellule pour y manger un rapide repas et dormir.

# Marcel N'jobo

**Gladiateur renégat**
(640-669 Ap. de Néinnes)

Marcel N'jobo était un métis Gadhar comme les autres. Il était bon vivant et heureux de faire le métier de mercenaire. Il était très docile et ses maîtres l'aimaient surtout parce qu'il se contentait de bien peu pour vivre, alors que de nombreux gladiateurs vedettes demandaient toujours de plus en plus de liberté. Marcel aimait se battre et aimait faire l'amour. Et il était expert dans ces deux arts.

Alors que sa réputation de combattant hors-pair n'était plus à faire, c'était celle d'amant qui causait le plus de problèmes à son propriétaire. En effet, ce n'était pas seulement les esclaves ou les jeunes filles en manque de sensations qui rêvaient de se retrouver dans ses bras, mais aussi de nombreuses nobles, lassées de leurs maris aux manières sophistiquées. C'est l'un d'entre eux qui, jaloux d'avoir été trompé par sa femme, décida de le tuer, le 4ème jour du premier mois de la Désolation de l'an 658 Ap. de Néinnes.

L'homme (dont l'histoire a oublié jusqu'au nom) était porteur d'arme et malgré cela fut tué par Marcel. Il récupéra l'arme et sa vie changea d'un coup. Il devint le porte parole des gladiateurs de son écurie et les mena à la révolte (contrôlé qu'il était par son arme aux passions exacerbées).

Il combattit les troupes de l'empire dans les rues même de Pôle mais fut gracié par l'empereur car ce dernier estima que sa cause était juste. Cette rébellion permit aux gladiateurs d'obtenir des droits et cela les calma pendant les centaines d'années qui suivirent.

Lorsque je vis pour la première fois Marcel, c'était lors de la finale entre l'écurie de notre ami Ferdinand et les sanguinaires de Pôle, dirigés par Alfred de Coubert. Le match fut évidemment gagné par l'écurie de Ferdinand (dont Marcel faisait partie). Il est de coutume que les dames prennent comme champions certaines vedettes des arènes et je me rendit après le combat dans les geôles pour lui prouver ma joie sous la forme d'une caissette de deux cents Cestes.

Alors que j'arrivais dans les cellules, il sortait du bain. Il n'était couvert que des multiples cicatrices qui parcouraient son corps d'ébène. Je lui remis la caissette et me retirais, troublé par son regard qui était plus celui d'un roi que d'un esclave. Prétextant une visite à une cousine d'un quartier voisin, je revins aux arènes le soir même.

Mon mari, paix à son âme, découvrit notre relation trois mois plus tard. Il présuma de sa force et surtout de son Arme. Il mourut le lendemain.

Trop contente de trouver un porteur à sa mesure, Arkus fit les quatre cents coups avec Marcel jusqu'à ce que ce dernier tombe finalement sous les coups d'un porteur plus fort que lui. Il resta ensuite quelques années, perdu en pleine nature, pour être finalement retrouvé par un mercenaire Vorozion. Il coule désormais des jours heureux dans une unité d'élite où il passe de mains en mains, servant à chaque fois le leader de l'unité.

## Caractéristiques

**Marcel N'jobo**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 10 | 13 | 13 | 13 | 9 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 10% |
| Attaque rapide | **70%** |
| Esquive | 25% |
| Feinte | 10% |
| Parade | **60%** |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | **85%*** |
| Artisanat | 15% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | **70%** |
| Connaissance | 10% |
| Course | 15% |
| Discrétion | **75%*** |
| Marchandage | 10% |
| Médecine | 10% |
| Repérage | **50%** |
| Séduction | 5% |
| Stratégie | 10% |
| Tactique | **70%** |
| Points de vie | 20 |
| Prestige | 180 |
| **Glaive** | |
| Option | AR |
| Toucher | 70% |
| Initiative | 18 |
| Dommages | 1 |
| **Bouclier** | |
| Option | PR |
| Toucher | 80% |
| **Cuir clouté** | |
| Protection | 5(+5) |

**Arkus (M)** — **Prestige: 10**

**Type**: Glaive.
**Coût**: 100.

| **Pouvoirs** | **Type** | **N°** | **Coût** |
|---|---|---|---|
| Dommages supplémentaires | Pr. | 19 | 30 |
| Discrétion +40% | Sc. | 37 | 20 |
| Commandement incontrôlé (100%) | Sc. | 65 | 30 |
| Acrobatie +20% | Sc. | 01 | 5 |
| Voix | Ex. | 98 | 5 |

| **Désirs** | **Arme** | **Personnage** | **Total** |
|---|---|---|---|
| Prestige | +2 | 8 | 10 |
| Richesse | +1 | 5 | 6 |
| Sexe | -1 | 7 | 6 |
| Violence | +2 | 5 | 7 |
| Réputation | +1 | 7 | 8 |

# Empereur De Laire 1er

## Porteur d'arme Derigion
(90-127 Ap. de Néinnes)

L'empereur De Laire 1er n'était pas un homme très charismatique ni très intelligent. Il tenait les rênes du royaume tant bien que mal, sans finesse et sans subtilité. Il était ce qu'on pourrait appeler un "roi fainéant" et tous s'en contentaient.

Mais dans son minuscule cerveau, des idées de gloire commençaient à germer et il ne trouva comme solution pour retrouver un peu de prestance, que de tuer un porteur d'arme en combat (presque) singulier. Il hanta alors les champs de bataille en espérant pouvoir un jour tuer un de ces héros qu'il enviait tant.

Il y parvint en 126 Ap. de Néinnes, en tuant Lucius Grammus, célèbre porteur d'arme Vorozion. Il fit cependant l'erreur de ramasser l'arme que son ennemi venait de perdre. Destroyer fut au départ très calme, le temps de s'habituer aux moeurs des Derigions puis pris petit à petit le contrôle de De Laire.

Les décisions de ce dernier devinrent de plus en plus aberrantes et un haut dignitaire de l'empire, et légiste à ses heures, Estin Mansard, réussit à faire exécuter De Laire pour usurpation de trône, estimant que c'était l'arme qui tenait les rênes de l'empire et non son porteur.

De Laire 1er fut exécuté le lendemain du premier jour de l'année 127 Ap de Néinnes. L'empire venait de vaciller sur ses fondations.

**3eme jour du premier mois des conquêtes**
Toute personne se trouvant en possession d'une arme-dieu disposera d'une rente annuelle de 2000 Cestes qu'il devra retirer à son commissariat de quartier.

**11eme jour du premier mois des conquêtes**
Toute personne voulant obtenir la nationalité Derigion le pourra en combattant dans les arènes impériales un gladiateur tiré au sort parmi les dix plus valeureux de l'écurie impériale.

**22eme jour du premier mois des conquêtes**
Tout citoyen Derigion devra porter en permanence sur lui une arme pour sa défense personnelle (sont exemptés les enfants de moins de 3 ans et les femmes enceintes à partir du 5ème mois de grossesse).

**6eme jour du second mois des séparations**
Tout citoyen Derigion devra, le jour de ses 16 ans, combattre un gladiateur tiré au sort (voir la loi du 11eme jour du premier mois des conquêtes).

Destroyer est resté pendant très longtemps avec un porteur Vorozion mais est devenu réellement célèbre en foutant un boxon monstre à la cour de l'empereur Derigion qui était devenu son porteur. Après ce fabuleux coup d'éclat, l'arme est retournée à des porteurs plus communs et n'a plus jamais fait parler d'elle. Mais c'est tout de même à cause d'elle qu'aucun haut responsable Derigion ne peut être porteur d'arme.

## Caractéristiques

**De Laire 1er**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 13 | 10 | 10 | 9 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 20% |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Feinte | 5% |
| Parade | 20% |
| Tir | 20% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | **55%** |
| Connaissance | 35% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 15% |
| Lire et écrire | **70%** |
| Marchandage | 10% |
| Médecine | 15% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | **60%** |
| Stratégie | 10% |
| Tactique | 10% |
| Points de vie | 26 |
| Prestige | 250 |
| **Hache de combat** | |
| Option | AB |
| Toucher | 100%* |
| Initiative | 3 |
| Dommages | K |
| **Demi-plaques** | |
| Protection | 12(+5) |

**Destroyer** — **Prestige: 14**

**Type**: Hache de combat (IN-2, AB+10%).
**Coût**: 130 (-30%).

| Pouvoirs | Type | N° | Coût |
|---|---|---|---|
| Attaque brutale inc. (100%) | Pr. | 23 | 50 |
| Dommages supplémentaires | Pr. | 19 | 30 |
| Régénération | Ex. | 85 | 20 |
| Lévitation | Ex. | 93 | 20 |
| Violence exacerbée | Lm. | 13 | -5 |

| Désirs | Arme | Personnage | Total |
|---|---|---|---|
| Prestige | +1 | 7 | 8 |
| Richesse | -1 | 7 | 6 |
| Sexe | +0 | 5 | 5 |
| Violence | +12 | 4 | 16 (incontrôlable -60%) |
| Réputation | +1 | 4 | 5 |

# LES VOROZIONS

Les premiers pisteurs apparurent le troisième jour du premier mois du repos. Notre aigle messager partit vers Belgrano le jour même. Les premiers cavaliers Piorads attaquèrent le village le lendemain.

Le Ventor responsable de la réception des messages plaça la missive arrivée la veille dans le casier "courrier urgent". L'Ænestor responsable du courrier urgent pris connaissance du message de détresse la semaine suivante et fit part de sa crainte d'une attaque Piorad à l'Ægicius responsable du secteur nord.

Après en avoir référé au Sparcus titulaire en chef des contingents de représailles et de sécurité, l'Ægicius fit une demande d'intervention à son Venicius qui contre-signa sa demande dès la semaine suivante. Les membres de l'administration apposèrent leurs sceaux sur les différentes lettres et le petit groupe armé fonça vers le village attaqué.

Lorsque les soldats arrivèrent sur place, les cadavres des villageois avaient déjà disparu, dévorés par les loups. Le village était tombé depuis un mois.

Les Vorozions sont la race montante de Tanæphis. La puissance de leurs armées et l'habileté de leurs armuriers en font un peuple prêt à envahir tout le continent. Le territoire qu'ils contrôlent est moins important que celui des Derigions à leur apogée mais chaque citoyen Vorozion espère bien qu'un jour le drapeau de son pays flottera sur les plus hautes tours de toutes les villes de Tanæphis.

Vous trouverez dans les pages suivantes tout ce dont vous aurez besoin pour incarner un personnage Vorozion ou maîtriser un scénario qui met en scène un ou plusieurs personnages de cette race. C'est à dire:

- Un rapide historique vous résumera en quelques mots les origines et l'évolution de ce peuple jeune qui est pourtant venu à bout de l'hégémonie Derigion.

- Un guide non-exhaustif qui contient aussi bien des points de règles que du background tentera de vous faire comprendre la philosophie et la façon de vivre des Vorozions. Leur mode de vie est rustre, basé sur un système administratif très complexe.

- Deux types de troupes d'élite (les fauconniers et les faucheurs) ajouteront du piment à vos personnages et à vos batailles rangées. Ils possèdent tous deux des compétences particulières et des motivations différentes.

- Enfin, la description de quelques personnages connus ajoutera une pincée de réalisme à l'ensemble.

## Historique

**1000 Av. Néinnes**
A l'est, les populations barbares massacrent les populations existantes et les tribus noires émigrent vers le sud, dans les régions humides et de mauvaise réputation.

**13 Ap. Néinnes**
Début de la guerre des Vorhs. Le jeune empereur Derigion Conditi Ier décide d'envahir officiellement les tribus de l'est, en fait déjà largement colonisées officieusement. A la surprise de tous, ce qui devait être une partie de plaisir se transforme en bain de sang. Les tribus, galvanisées par Vorh, un chef de tribu "même pas porteur d'arme", comme disent les membres du conseil de l'empire se dresse contre les envahisseurs. Une des premières conséquence de cette guerre est le massacre de tous les Derigions installés dans la région. Les terres, les plus fertiles de Tanæphis, sont de nouveau dévastées. L'empereur envoie des troupes fraîches.

Les Derigions sont supérieurs en nombre et en armement et la guerre se transforme en guérilla. Vorh est tué en duel par le général Villon, porteur d'arme. Pour les tribus de l'est, il devient un symbole d'union et tous les chefs de guerre prennent le nom de Vorh. durant les quatre siècles qui suivent, la guerre contre les héritiers de Vorh - les Vorozions - devient chronique, une plaie dans le flanc de l'empire. Ces quatre cents années seront émaillées de révoltes, contre-révoltes, massacres et contre-massacres, les deux peuples conduisant leurs batailles de part et d'autres des plaines de la Kiine Maude.

**247 Ap. Néinnes**
Galvanisés par la nouvelle de l'attaque générale des Piorads au nord, les Vorozions, qui reculaient, lancent une contre-attaque rageuse. L'impératrice Derigion Villæssa, régente depuis la mort de son mari, tient fermement les rênes de l'empire. Elle prend le risque d'ignorer la menace des Vorozions et se concentre sur les Piorads. L'impératrice Villæssa lève de nouvelles troupes et écrase les Vorozions qui s'étaient aventurés trop à l'ouest. Des dizaines de villes sont rasées et leurs habitants réduits en esclavage. Les survivants jureront de venger leur peuple.

**452 Ap. Néinnes**
La prospérité de la paix retrouvée n'oublie personne: les Vorozions, sous le joug d'une alliance forcée, en profitent pour panser leurs blessures de siècles de guerre. Les terres de la Kiine Maude, les plus fertiles de Tanæphis vivent de nouveau, et malgré les lourds impôts qu'ils payent chaque lune à l'empire Derigion, une nouvelle noblesse Vorozion se crée autour de l'argent rapporté par l'agriculture et le commerce.

## Population et répartition géographique

Les Vorozions, sont environ 40 millions, vivent à l'est du continent de Tanæphis, dans les régions les plus fertiles du territoire. Leur immense empire ne fait que croître, mordant au sud-ouest sur les plaines Sekekers avec lesquelles ils ont de constants accrochages.

## Morphologie

Les Vorozions sont de type caucasien. Comme les Derigions, leur peuple est né initialement d'une union de tribus, qui se sont mélangées au moment de leur expansion aux populations des territoires annexés. Comme une bonne partie de ces territoires appartenaient à l'ancien empire Derigion, la plupart de ces Vorozions relativement neufs sont... Des Derigions. N'oubliez pas que les Vorozions délivrent tous les esclaves et leur donnent leur citoyenneté. On trouvera donc parmi ces nouveaux citoyens un petit pourcentage d'anciens Gadhars, Thunks, Batranobans et plus rarement Piorads et Sekekers.

## Compétences particulières

Les Vorozions possèdent deux compétences qu'ils sont les seuls à utiliser sur Tanæphis. Aucun personnage d'une autre race ne pourra les apprendre, tout du moins pas avant d'avoir passé un certain temps avec un Vorozion.

### Artisanat Vorozion

**Maçonnerie et Ferronnerie** (Perception)
Cette compétence permet au personnage de concevoir et de réaliser de grands travaux de maçonnerie et de métallurgie. Cela inclut les maisons, les édifices défensifs (château, etc...), les routes, les armures, les armes et les ponts. Un jet de dés sera nécessaire par édifice, arme, armure ou tronçon de route. Cette compétence sera décrite avec plus dé précision dans le chapitre "métallurgie".

**Réussite critique**: L'édifice construit est très bien conçu et peut être considéré comme étant deux fois plus solide qu'un autre construit dans les mêmes conditions et avec les mêmes matériaux. L'arme construite est très solide (Solidité+5). L'armure est particulièrement bien conçue (Protection+1).

**Echec critique**: L'édifice construit est très instable et s'écroulera à la première attaque ou à la première grosse intempérie. L'arme est très fragile (solidité-5, minimum: 1). L'armure est très mal conçue (Protection-1).

**659 Ap Néinnes**
La nuit de Taamish. La dixième nuit du premier mois des séparations, au moment où Taamish apparait sur l'horizon, les Vorozions de Nerolazarevskaya massacrent méthodiquement les Derigions endormis. Le plan était préparé depuis des lunes et en ouvrant les yeux, l'empire Derigion découvre la révolte de toutes les régions de l'est. Il ne s'agit plus là, comme 600 ans auparavant, d'un soulèvement de tribus barbares mais bien de la révolution parfaitement organisée d'une des contrées les plus riches de Tanæphis. La guerre qui s'ensuit dure toujours aujourd'hui. Les Vorozions commencent par libérer leur contrée et avancent, lentement mais surement, vers l'ouest.

**750 Ap. Néinnes**
Lo De Marelles, le responsable Derigion des terres est installé avec ses troupes dans la ville fortifiée d'Inac au centre du pays, lance une boutade reprise avec bonheur par toute la cour Derigion sur "l'inaccessibilité" de sa ville, que d'après lui les Vorozions ne parviendront jamais à atteindre et ce même si l'empire dusse durer mille ans. De Marelles n'avait pas fait le calcul avant de proférer cette plaisanterie, sinon il se serait abstenu. Mais les historiens et les astronomes savent, eux, compter, et la vieille prédiction du Batranoban leur revint en mémoire. "L'empire durera mille ans" avait dit le vieil astronome. Si sa prédiction était vraie, l'empire n'en aurait plus que pour quatre-vingts années.

**770 Ap. Néinnes**
Les Derigions dégarnissent la frontière Est pour combattre la menace Piorad. Erreur fatale: les Vorozions gagnent de plus en plus de terrain.

**830 Ap. Néinnes**
L'année même des mille ans de l'empire Derigion, la fameuse ville "inaccessible" d'Inac, symbole s'il en est, tombe entre les mains des Vorozions. Ceux-ci, pour fêter leur victoire la rebaptiseront avec humour "Inaccessibility".

**834 Ap. Néinnes**
Les premières colonnes Vorozions marchent dans le désert de Samenelles et comptent bien repousser les Gadhars qui y vivent jusqu'au plus profond de leurs jungles. Les combats sont sans pitié et se poursuivent pendant plus d'un siècle.

**970 Ap. Néinnes**
L'empire Vorozion, conscient de sa faiblesse relative, décide d'abandonner les garnisons du désert de Samenelles. Les Gadhars gagnent ainsi leur première guerre contre un adversaire supérieur en nombre et disposant d'une technologie plus évoluée.

### Connaissance Vorozion

**Gouvernement non-militariste** (Perception)
Cette compétence permet d'appréhender et d'utiliser le mieux possible un gouvernement qui n'est pas uniquement basé sur les grades militaires ou sur la loi du plus fort. Elle est primordiale pour faire triompher son bon droit en territoire Vorozion et permet aussi d'éviter toutes les tracasseries administratives dont peuvent être victimes les citoyens Vorozions (ainsi que ceux qui séjournent sur leur territoire).
**Réussite critique**: Le personnage réussit à se sortir d'un mauvais pas en exposant brièvement les vertus de l'article xx page yy. Il est tellement sur de lui et convaincant que l'empêcheur de tourner en rond ne l'ennuie pas plus longtemps.
**Echec critique**: Le personnage se vautre totalement, s'embrouille et se jette lui même dans un piège juridique dont il expose les préceptes. Le résultat final est l'emprisonnement (au mieux) ou la peine de mort (au pire).

# Equipement

Un personnage-joueur Vorozion sera équipé de la façon suivante (il suffit de jeter quatre dés de pourcentage sur le tableau suivant, une fois pour chaque ligne).

| | 01-25 | 26-50 | 51-75 | 76-00 |
|---|---|---|---|---|
| Armement secondaire | Aucun | Bouclier | Pavois | Arbalète |
| Armure | Mailles+plaques | Demi-plaques | Demi-plaques | Complète |
| Monture | Aucune | Aucune | Cheval | Cheval |
| Monnaie | 1d6 Rams | 1d6 Rams | 1d6+2 Rams | 2d6 Rams |

Les armes utilisées par les militaires Vorozions sont l'épieu, l'arbalète, le bouclier, le pavois, l'épée longue, la lance et l'espadon. Les guerriers Vorozions portent des mailles+plaques, des demi-plaques ou des plaques complètes et montent des chevaux.

# Mode de vie

Il est de notoriété publique que les Vorozions font preuve d'une caractéristique essentielle: L'organisation. Ce qui a des avantages et des inconvénients. Les avantages, d'abord, et ils sont nombreux, la preuve en est que ce sont les Vorozions qui sont en passe de devenir les maîtres de Tanæphis. L'armée Vorozion est la plus efficace du continent. L'intérieur du pays est prospère, avec des routes, des ponts et même quelques aqueducs près de la capitale, Nerolazarevskaya. L'économie repose essentiellement sur l'agriculture et l'élevage (le paysage des plaines de la Kiine Maude fait un peu penser à la Normandie). Les routes de l'intérieur du pays sont pratiquement sûres, ce qui permet un commerce florissant. L'esclavage est totalement interdit. Les inconvénients sont plus nombreux qu'on ne pourrait le croire. L'administration est omniprésente.

**1011 Ap. Néinnes**
Un membre du conseil des Vorhs parcourt des centaines de polacs et se rend à Bolivar pour mettre en place une tactique commune visant à lutter contre les attaques des Piorads. Il est assassiné quelques jours après son arrivée, mettant fin aux négociations entre les Thunks et les Vorozions.

**1031 Ap. Néinnes**
Les Vorozions, la civilisation montante, marchent sur les ruines de l'ancien empire comme celui-ci marchait auparavant sur les ruines de la civilisation Elfe. La citadelle des glaces, seul fort Derigion encore en état (et contrôlé désormais par les Vorozions) reste la seule protection de l'empire contre les Piorads qui restent leurs principaux ennemis.

Toute décision politique (heureusement pas économique), même à l'échelle d'un village, doit passer par des demandes en x exemplaires - difficile pour un pays qui n'est pas entièrement alphabétisé - et des recours hiérarchiques. Cela donne bien sûr lieu à des résultats et à des retards aberrants, comme quand les villages des frontières ouest, les plus attaqués, demandent de l'aide à un camp de l'armée toute proche, et que le dirigeant de ce camp doit avant d'intervenir demander l'autorisation à l'administration de Nerolazarevskaya, autorisation qui arrive - si elle arrive - des mois plus tard, alors que les cadavres des villageois pourrissent depuis longtemps au soleil. Les impôts sont assez lourds, heureusement pas encore assez pour entraver la prospérité montante. Toute personne qui n'a pas les moyens de payer ses dettes (à l'empire ou à un particulier) se trouve condamné au servage pour dette, institution particulièrement cruelle. Les condamnés doivent servir pendant un certain temps (qui se compte en années) l'empire Vorozion, et sont employés à la construction de grands édifices (routes, palais, etc...). Les conditions de travail sont épouvantables, et les condamnés meurent comme des mouches. Un salaire très bas, qui sert à rembourser leurs débiteurs, leur est officiellement comptabilisé. Les Vorozions possèdent un système monétaire dont l'unité est le Ram et qui n'est autre qu'une pièce de 3cm de diamètre en argent. Les commerçants coupent quelquefois ces pièces en deux pour en faire des "demi-Rams".

## Education des enfants

Les enfants sont uniquement éduqués par leurs parents (et le plus souvent par leur mère). Les jeunes nobles apprennent à lire, à écrire et à se battre avec des professeurs privés. Il n'existe aucune école dans tout l'empire mais il arrive que certains nobles d'ascendance Derigion aillent faire leurs études à Pôle (dans le plus grand secret évidemment). Les arts de la construction et de la métallurgie sont enseignés par les parents à leurs enfants et représentent pour le commun des mortels le symbole de la civilisation Vorozion.

## Le rôle des femmes

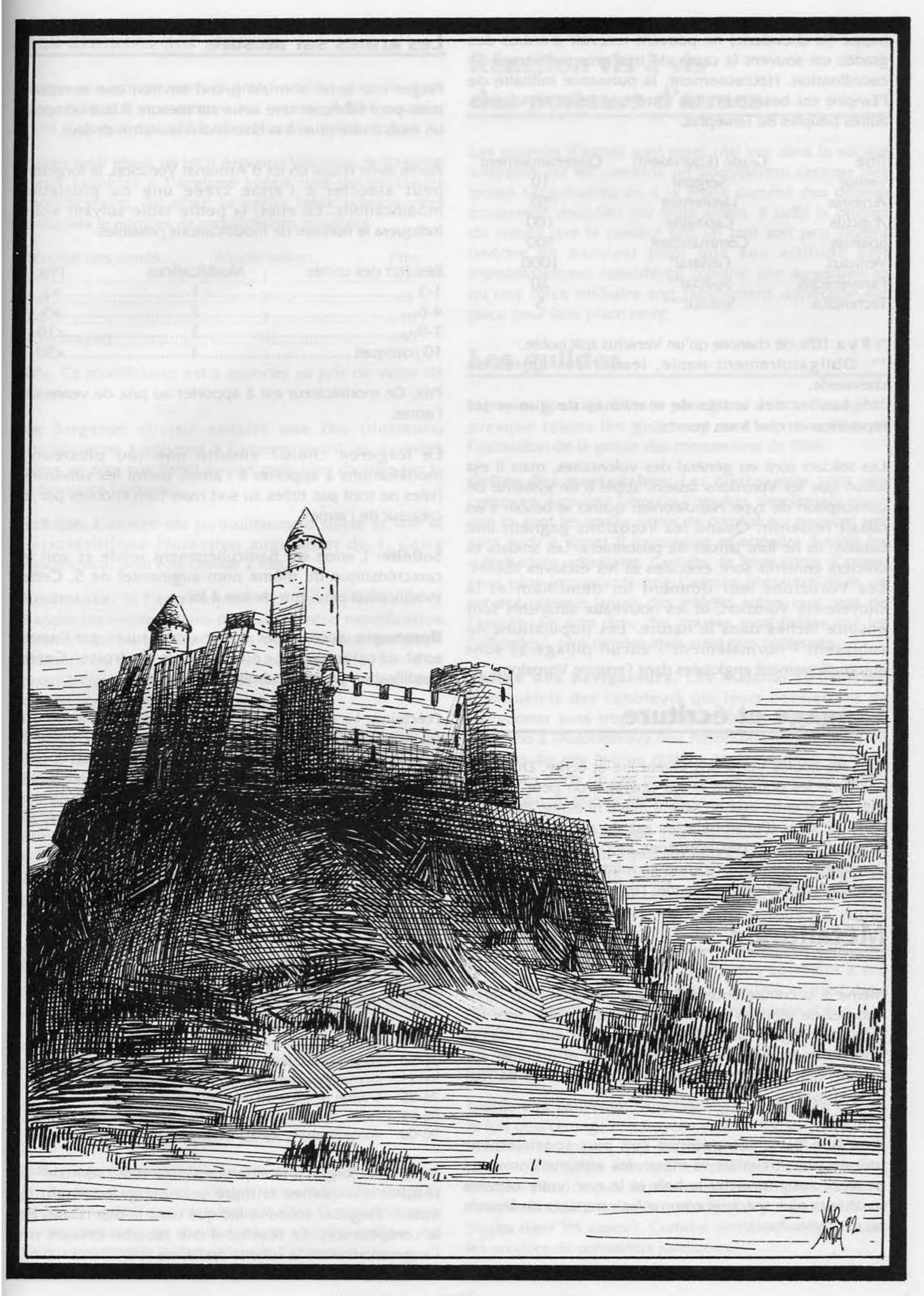
Les femmes ont le droit de vote et peuvent donc participer normalement à la vie politique de l'empire. Elles sont souvent plutôt portées vers l'architecture que vers la métallurgie et rares sont celles qui entrent dans les rangs de l'armée (les quelques rares femmes sont pour la plupart des gradés).

## Organisation politique

La société Vorozion est entièrement dominée et alourdie par un système législatif mis en place par les nobles (mais en pratique par les légistes). Le système ressemble à une énorme administration dont les décisions sont longues à être mises en place et souvent inadaptées aux demandes des citoyens. Heureusement que le potentiel offensif des armées de l'empire est très supérieur à celui de tous les autres peuples car leurs déplacements sont souvent ralentis par les décisions difficiles à prendre. Les nobles Vorozions élisent des légistes (qui sont pour la plupart des bourgeois) qui décident directement des lois à mettre en œuvre et surtout de la façon de les mettre en pratique. Toute cette machine administrative est encore affaiblie par un taux d'absentéisme énorme et par les risques permanents de conflits entre les légistes et les nobles. Malgré tout, ce système leur parait être le seul moyen valable (mis à part la dictature à la Derigion) pour diriger un royaume aussi étendu. Les lois sont les mêmes sur tout le territoire mais elles changent tellement souvent et les moyens de communications sont tellement lents qu'il n'est pas rare que d'un bout à l'autre de l'empire, les citoyens ne soient pas régis par les mêmes lois. Devenir noble n'est pas une chose très difficile à obtenir. Il suffit souvent d'acheter purement et simplement le titre à un noble (qui est lui même noble depuis au moins une génération). Le titre se transmet ensuite de père en fils (mais pas de mère en fille ni de père en fille). On estime qu'un titre de noblesse coûte environ 50000 Rams (plus ou moins selon les régions) et c'est un des moyens principaux de survie des nobles sur le retour.

## Organisation militaire

Les armées Vorozions sont les seules à posséder (avec les Derigions) un système de grades important. Les gradés sont très nombreux et quelquefois incompétents. Ceux-ci dirigent leurs armées d'une main de fer mais n'ont aucun droit sur les unités de chevalerie qui sont uniquement composées des nobles et de leurs écuyers et qui ne peuvent donc pas recevoir d'ordres de simples citoyens (les gradés ne sont que rarement nobles... A part certains Venicius et Paravenicius qui ne vont de toute façon pas donner d'ordres à leurs égaux). Le système militaire des Vorozions est donc aussi idiot que tout le reste de l'administration: La plus grande force de




Château Vorozion

frappe (la chevalerie) ne pouvant recevoir d'ordres des gradés est souvent la causx de très gros problèmes de coordination. Heureusement, la puissance militaire de l'Empire est beaucoup plus forte que celle de tous les autres peuples de Tanæphis.

| Titre | Grade (Equivalent) | Commandement |
|---|---|---|
| Ventor | Sergent | 10 |
| Ænestor | Lieutenant | 50 |
| Ægicius | Capitaine | 100 |
| Sparcus | Commandant | 500 |
| Venicius | Général* | 1000 |
| Paravenicius | Spécial** | 20 |
| Technicius | Spécial*** | 5 |

*: Il y a 10% de chances qu'un Venicius soit noble.
**: Obligatoirement noble, leader des unités de chevalerie.
***: Leader des unités de machines de guerre (et réparateur en chef à ses heures).

Les soldats sont en général des volontaires, mais il est arrivé que les Vorozions fassent appel à un système de conscription de type Napoléonien quand le besoin s'en faisait ressentir. Quand les Vorozions gagnent une bataille, ils ne font jamais de prisonniers. Les soldats et officiers ennemis sont exécutés et les esclaves libérés. Les Vorozions leur donnent un demi-Ram et la citoyenneté Vorozion, et les nouveaux affranchis sont ensuite lâchés dans la nature. Les populations ne subissent - normalement - aucun pillage et sont automatiquement englobées dans l'empire Vorozion.

## Langage et écriture

Tous les nobles Vorozions savent lire et écrire. En ce qui concerne les bourgeois et les citoyens, on peut estimer que 20% d'entre-eux ne savent ni lire ni écrire. Parmi les serfs, le taux d'analphabètes est de plus de 80%. Le langage commun des Vorozions rappelle l'anglais et le langage technique, politique et militaire (et donc plus particulièrement écrit que parlé) rappelle le latin.

## Métallurgie

Même si la compétence d'Artisanat Vorozion peut servir à forger de grandes quantités d'armes et d'armures, les quelques règles qui suivent permettent aux Artisans Vorozions de créer de superbes armes et armures sur mesure qui répondront exactement aux besoins de leur futur utilisateur.

Bien que cette compétence soit plus spécialement utilisée pour travailler le métal, les artisans Vorozions peuvent aussi travailler le bois et le cuir (voire certains matériaux plus spéciaux comme les carapaces de lézards ou de glyptodons).

## Les armes sur mesure

Forger une arme normale prend environ une semaine, mais pour fabriquer une arme sur mesure il faut compter un mois (voire plus, à la discrétion du maître de jeu).

Après avoir réussi un jet d'Artisanat Vorozion, le forgeron peut associer à l'arme créée une ou plusieurs modifications. En effet, la petite table suivant vous indiquera le nombre de modifications possibles:

| Résultat des unités | Modifications | Prix |
|---|---|---|
| 1-3 | 1 | x2 |
| 4-6 | 2 | x5 |
| 7-9 | 3 | x10 |
| 10 (critique) | 4 | x50 |

Prix: Ce modificateur est à apporter au prix de vente de l'arme.

Le forgeron choisit ensuite une (ou plusieurs) modifications à apporter à l'arme, parmi les suivantes (elles ne sont pas tirées au sort mais bien choisies par le créateur de l'arme).

**Solidité**: L'arme est particulièrement solide et voit la caractéristique du même nom augmenter de 5. Cette modification peut être choisie 4 fois.

**Dommages accrus**: Les dommages causés par l'arme sont décalés d'une colonne vers la droite. Cette modification peut être choisie 2 fois.

**Précision**: Le pourcentage de toucher de cette arme est majorée de 5%. Cette modification peut être choisie 2 fois. Si l'arme possède déjà un bonus ayant trait à une compétence spéciale (exemple: Parade pour un pavois ou Attaque brutale pour un espadon), ce bonus est majoré de 10% (mais seulement en cas d'utilisation de cette compétence).

**Légèreté**: L'arme est particulièrement légère et voit son initiative augmenter de 2 points. Cette modification peut être choisie 3 fois.

Si le jet est simplement raté, l'arme n'est pas viable et le temps passé (un mois) est perdu. Si le jet est un échec critique, il suffira de jeter un dé sur la table suivante:

| d% | Défaut |
|---|---|
| 01-50 | Fragilité (Solidité-5, minimum: 1). |
| 51-75 | Dommages réduits (Dommages moins une colonne). |
| 76-85 | L'arme se casse au premier échec critique. |
| 86-95 | Arme déséquilibrée (-20% de chances de toucher). |
| 96-00 | Arme épaisse (Initiative-5). |

**Note**: Si le forgeron fabrique une arme dite "normale" le résultat d'un échec critique sera obligatoirement le défaut "Fragilité" (comme indiqué dans la description de la compétence). Le résultat d'une réussite critique est l'augmentation de la solidité de l'arme (+5).

## Les armures sur mesure

Forger une armure normale prend environ un mois, mais pour fabriquer une armure sur mesure il faut compter trois mois (voire plus, à la discrétion du maître de jeu).

Après avoir réussi un jet d'Artisanat Vorozion, le forgeron peut associer à l'armure créée une ou plusieurs modifications. En effet, la petite table suivant vous indiquera le nombre de modifications possibles:

| Résultat des unités | Modifications | Prix |
|---|---|---|
| 1-3 | 1 | x2 |
| 4-6 | 2 | x5 |
| 7-9 | 3 | x10 |
| 10 (critique) | 4 | x50 |

Prix: Ce modificateur est à apporter au prix de vente de l'arme.

Le forgeron choisit ensuite une (ou plusieurs) modifications à apporter à l'armure, parmi les suivantes (elles ne sont pas tirées au sort mais bien choisies par le créateur de l'armure).

**Solidité**: L'armure est particulièrement solide et voit sa caractéristique Protection augmenter de 1. Cette modification peut être choisie 2 fois.

**Résistance**: Si l'armure perd des points lorsqu'on la frappe (exemple: Demi-plaques), cette modification permet de ne perdre qu'un point toutes les deux attaques qui franchissent le total de l'armure (au lieu d'un point à chaque attaque). Cette modification ne peut être choisie qu'une fois.

**Légèreté**: Tous les malus normalement causés par ce type d'armure sont diminués de 10%. Exemple: Une plaque complète diminue la compétence d'Esquive de son porteur de 25%. Si elle possède cette modification, le malus n'est plus que de 15%. Cette modification peut être choisie 2 fois. Comme son nom l'indique (et à la différence des armes du même nom) le porteur ne bénéficiera de cette modification que s'il est du même poids et de la même taille que la personne pour qui a été fabriquée l'armure.

Si le jet est simplement raté, l'armure n'est pas viable et le temps passé (trois mois) est perdu. Si le jet est un échec critique, il suffira de jeter un dé sur la table suivante:

| d% | Défaut |
|---|---|
| 01-50 | Fragilité (Protection moins 1). |
| 51-90 | Encombrante (Malus sur les compétences habituelles majoré de 10%). |
| 91-00 | Point faible (Elle se brise à la première réussite critique réussie par un adversaire). |

**Note**: Si le forgeron fabrique une armure dite "normale" le résultat d'un échec critique sera obligatoirement le défaut "Fragilité" (comme indiqué dans la description de la compétence). Le résultat d'une réussite critique est l'augmentation de la Protection de l'armuree (+1).

# Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les porteurs d'armes sont assez mal vus dans la société Vorozion car les citoyens les considèrent comme des brutes sanguinaires ou à la limite comme des débiles totalement contrôlés par leurs armes. Il suffit la plupart du temps que le porteur soit un tant soit peu violent (même en paroles) pour que son attitude soit immédiatement considérée comme une agression et qu'une force militaire soit rapidement dépêchée sur place pour faire place nette.

# Les guildes

L'empire Vorozion étant le plus grand de tout Tanæphis, presque toutes les guildes y sont représentées, à l'exception de la guilde des mercenaires de Pôle.

**Guilde des mercenaires**: Les mercenaires sont très communs dans tout l'empire Vorozion, simplement parce que ce sont les seules unités de combat qui peuvent agir sans avoir à signer 8 formulaires et attendre 3 mois les autorisations adéquates. Certains de leurs corps d'armée sont plus importants que l'armée régulière mais ne servent presque jamais des intérêts autres que ceux de l'empire. Ce sont donc des troupes aussi fiables que les "officielles", plus rapides mais aussi plus coûteuses.

**Guilde des navigateurs**: Les marchands utilisent quelquefois des caboteurs qui leurs permettent de transporter sans trop de risques des marchandises de Belgrano à Molodeznaya (via Nerolazarevskaya) mais les services de ces marins restent assez coûteux et donc rares. Les ports de ces trois villes ne contiennent jamais plus d'une dizaine de bateaux.

**Guilde des marchands**: Les marchands, comme dans tous les empires ou royaumes importants ont une grande importance. L'argent (c'est le cas de le dire puisque les Rams sont fondus dans ce métal) est roi, moins que chez les Batranobans mais plus que dans tous les autres royaumes de Tanæphis.

**Guilde des coursiers**: La guilde des coursiers a été entièrement englobée par l'empire en 999 et n'est donc plus un organisme privé mais une entreprise d'état. Les services sont donc devenus plus "mous" mais la masse de formulaires à transporter compense bien la perte de vitesse des coursiers.

**Guilde des écrivains**: La guilde est très présente malgré le fort pourcentage de citoyens sachant lire et écrire, tout simplement parce que les formulaires officiels sont souvent très longs à remplir et qu'il faut être sacrément entraîné pour ne pas se planter en les remplissant (je ne comprend rien à la feuille violette, il n'y a pas assez de places dans les cases!). Certains comptoirs offrent aussi les services de conseillers juridiques.

**Guilde des cartographes**: L'empire Vorozion est certainement le mieux cartographié de tout le continent mais les cartographes ont encore beaucoup de travail sur les frontières, là où la guerre fait rage et là où les tracés changent en permanence.

**Guilde des mercenaires de Pôle**: Cette guilde et tous ses membres sont considérés comme hors-la-loi (et ce quelque soit les raisons de leur présence sur le territoire de l'empire).

**Guilde des épiciers**: Les épiciers existent bel et bien sur le territoire Vorozion mais les importations sont tellement rares qu'il arrive très souvent que les magasins de la guilde soient en rupture de stock sur les produits les plus courants. Les prix pratiqués dépendent de l'offre et de la demande mais sont toujours plus élevés que dans le royaume Batranoban.

**Guilde des voyageurs**: Même si les comptoirs de cette guilde (les auberges qui y sont inscrites) sont très nombreux, les services offerts par ces derniers sont beaucoup moins utiles qu'ailleurs, surtout parce que les routes de l'empire sont moins dangereuses que celles des autres régions du continent.

**Guilde des courtisans**: Les Vorozions, qu'ils soient nobles ou pas, ne sont pas vraiment portés sur les services de cette guilde (enfin, tout est relatif). Les comptoirs de ces guildes ne sont donc présents que dans les grandes villes.

# Les autres races

Les Vorozions sont relativement tolérants envers les autres races, à l'exception des Derigions qu'ils considèrent comme les pires débiles venus (et encore). Les quelques descriptions ci-dessous représentent ce que le commun des mortels Vorozion pense des autres races.

**Les Alwegs**: Les Alwegs de l'empire Vorozion sont des Vorozions à part entière. L'empire est un lieu de liberté pour tous et toutes.

**Les Batranobans**: Ces grands commerçants possèdent l'épice et donc le pouvoir dans leur partie du monde. Mais un jour les armées de l'empire seront aux portes de Durville et les Batranobans devront faire partie de l'empire, pour leur plus grande joie.

**Les Derigions**: Ce sont des lâches, des individus qui se complaisent dans la luxure et les plaisirs interdits. Ils sont vicieux et hypocrites. Mais leur empire bel et bien disparu et la chute de Pôle n'est plus qu'une question de mois.

**Les Gadhars**: Ces êtres étranges sont de farouches guerriers dans les régions où ils vivent. Le désert de Samenelles et la savane environnante sont devenus les linceuls de nos plus vaillants guerriers. Ce peuple doit être respecté à défaut d'être vaincu.

**Les Hysnatons**: Ces créatures sont des monstres issus des délires génétiques des Derigions. Ils n'ont pas choisis de naître ainsi et doivent être protégés. Mais il est certain que plus vite les Derigions seront tués, plus vite ces monstres cesseront de naître sur la surface de Tanæphis.

**Les Piorads**: Ces barbares doivent être éliminés au plus vite, ou à la rigueur repoussés le plus loin possible dans leurs territoires enneigés du nord. Nul ne doit s'allier ou même commercer avec ces pillards, quelque soit leur attitude.

**Les Sekekers**: Ces femmes ne sont pas à considérer comme des êtres humains et doivent être tuées comme n'importe quel animal malfaisant. Les loups, les deinonychus et les Sekekers sont les trois animaux nuisibles de nos campagnes.

**Les Thunks**: Ces farouches guerriers barbares nous aident malgré eux à lutter contre la menace Piorad. Ils sont cependant bien trop éloignés de nous pour que nous puissions commercer avec eux à loisir.

# Le prestige

Le prestige chez les Vorozions n'est pas une caractéristique essentielle. Les militaires y attachent cependant beaucoup d'importance ainsi que les membres de la classe politique. Les commerçants et les citoyens préfèrent de loin estimer leur puissance en comptabilisant leurs Rams qu'en tenant compte d'un prestige éventuel rapporté par un poste à responsabilité ou une action d'éclat. La table ci-dessous vous permettra de calculer aisément le prestige de n'importe quelle personne de cette race.

| Evénement | Prestige |
|---|---|
| Artisanat Vorozion (75%-100%) | +5 |
| Artisanat Vorozion (101% et plus) | +10 |
| Membre du conseil des Vorhs (par an) | +25 |
| Responsable de région (par an) | +5 |
| Etre Ægicius (par an) | +1 |
| Etre Sparcus (par an) | +2 |
| Etre Venicius (par an) | +5 |
| Etre fauconnier | +2 |

# Le commerce

Les Vorozions commercent plus spécialement avec les Batranobans (et un peu avec les Gadhars) mais il arrive que des marchands peu scrupuleux Vorozions et Derigions, passant outre les interdictions visant à limiter le commerce entre les deux empires ennemis, fassent affaires en échangeant des armes et armures métalliques contre des œuvres d'art volées ou vendues par des




**Armée Vorozion**

bourgeois ruinés ou des produits manufacturés. Le passage de ces marchandises a lieu, la plupart du temps, dans les sombres dédales du canal qui relie la Roxxeanne au port de Pôle. Puisque les militaires Derigions hésitent même à y entrer, il n'est pas difficile d'y commercer en toute impunité (même si le fait de ne pas revoir le soleil se lever est un risque toujours présent dans ce réseau de cavernes à demi-immergées). Un commerce florissant qui suit exactement le même périple est celui du transport de jeunes bourgeois Vorozions qui veulent étudier à Pôle (bien que ceci soit bien entendu interdit par les deux gouvernements antagonistes).

## Les armées

Les armées Vorozions sont les plus puissantes de tout le continent. Elles sont légèrement limitées dans leurs actions par la bureaucratie, mais une fois la machine de guerre lancée elles sont la plupart du temps impossible à arrêter.

**Paysans**: Equipés de bric et de broc, les paysans Vorozions levés avant chaque grande bataille pour défendre leurs villages, leurs villes et surtout l'empire qui les dirige forment des unités faciles à mettre en place mais de très faible puissance.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 100 | 50 | Milice | -5 |
| **Armement** | Epieu | | |
| **Armure** | Aucune | | |
| **Monture** | Aucune | | |
| **Note** | - | | |

**Guerriers**: Ces unités sont composées de 20 hommes expérimentés et agressifs. Elles ntle principal de toute force armée Vorozion.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 50 | 200 | Normal | +2 |
| **Armement** | Epée longue, bouclier | | |
| **Armure** | Demi-plaques | | |
| **Monture** | Aucune | | |
| **Note** | - | | |

**Machines de guerre**: Que ce soit des balistes, des catapultes, des trébuchets ou des scorpions (ou autres lanceurs de feu), chaque unité comprend en fait 5 machines et 25 hommes.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 5 | 0 | Normal | +0 |
| **Armement** | Machine de guerre | | |
| **Armure** | Aucune | | |
| **Monture** | Aucune | | |
| **Note** | Bonus de soutien (+10)<br>Pas de combat durant la première heure et s'il reste une unité non-choisie | | |

**Cavaliers lourds**: Lorsque les jeunes nobles partent en guerre (ainsi que les bourgeois), ils le font toujours en formant des unités de cavalerie lourde. Leur potentiel offensif de charge est phénoménal et leur grand nombre en fait l'une des unités les plus puissantes de Bloodlust©.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 50 | 400 | Vétéran | +2 |
| **Armement** | Lance, épée longue | | |
| **Armure** | Plaques complètes | | |
| **Monture** | Cheval | | |
| **Note** | Bonus de charge: IN+2 PU+100 | | |

**Chevaliers**: Lorsque les nobles partent en guerre, ils le font toujours en formant des unités de chevalerie. Leur potentiel offensif en cas de charge est phénoménal mais leur trop faible nombre empêche d'obtenir un résultat probant.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 20 | 160 | Elite | +1 |
| **Armement** | Lance, espadon | | |
| **Armure** | Plaques complètes | | |
| **Monture** | Cheval | | |
| **Note** | Bonus de charge: IN+2 PU+80 | | |

**Fauconniers**: Ces unités d'élite utilisent des aigles énormes comme pisteurs, scouts et armes à part entière (contre les unités faiblement blindés). Ils sont spécialisés dans les combats d'escarmouches très fréquents à la frontière entre les Vorozions et les Derigions.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 5 | 20 | Elite | +3 |
| **Armement** | Poignard, aigle | | |
| **Armure** | Armure du cuir | | |
| **Monture** | Aucune | | |
| **Note** | Bonus de soutien: +5 | | |

**Faucheurs**: Ces unités d'élite parcourent les frontières entre les territoires Vorozions et Derigions et créent de véritables no man's land de quelques centaines de mètres où ils placent des pièges qui ne sont pas spécialement destinés à tuer mais plutôt à saper le moral des troupes adverses. Ces pièges étant aussi dangereux pour les civils que pour les militaires les faucheurs n'agissent que très rarement aux abords des villages.

| EF | PU | MO | IN |
|---|---|---|---|
| 5 | 15 | Elite | +5 |
| **Armement** | Poignard | | |
| **Armure** | Cuir clouté | | |
| **Monture** | Cheval | | |
| **Note** | Chaque unité de ce type réduit l'IN de l'armée adverse de 2 points. | | |

## Garnison de frontière

**Effectif total**: 270
**Puissance totale (base)**: 370
**Initiative de l'armée (sans le général)**: +4

| Unité | EF | PU | MO | IN | Note(s) |
|---|---|---|---|---|---|
| Fauconniers | 5 | 20 | Elite | +3 | S+5 |
| Fauconniers | 5 | 20 | Elite | +3 | S+5 |
| Faucheurs | 5 | 15 | Elite | +5 | IN-2 |
| Faucheurs | 5 | 15 | Elite | +5 | IN-2 |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |

## Armée locale

**Effectif total**: 580
**Puissance totale (base)**: 1750
**Initiative de l'armée (sans le général)**: +1

| Unité | EF | PU | MO | IN | Note(s) |
|---|---|---|---|---|---|
| Fauconniers | 5 | 20 | Elite | +3 | S+5 |
| Fauconniers | 5 | 20 | Elite | +3 | S+5 |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Chevaliers | 20 | 160 | Elite | +1 | C+2/+80 |

## Armée de région

**Effectif total**: 930
**Puissance totale (base)**: 2650
**Initiative de l'armée (sans le général)**: +1

| Unité | EF | PU | MO | IN | Note(s) |
|---|---|---|---|---|---|
| Fauconniers | 5 | 20 | Elite | +3 | S+5 |
| Fauconniers | 5 | 20 | Elite | +3 | S+5 |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Chevaliers | 20 | 160 | Elite | +1 | C+2/+80 |

## Armée impériale

**Effectif total**: 1910
**Puissance totale (base)**: 5740
**Initiative de l'armée (sans le général)**: +2

| Unité | EF | PU | MO | IN | Note(s) |
|---|---|---|---|---|---|
| Fauconniers | 5 | 20 | Elite | +3 | S+5 |
| Fauconniers | 5 | 20 | Elite | +3 | S+5 |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |
| Chevaliers | 20 | 160 | Elite | +1 | C+2/+80 |
| Chevaliers | 20 | 160 | Elite | +1 | C+2/+80 |
| Chevaliers | 20 | 160 | Elite | +1 | C+2/+80 |
| Chevaliers | 20 | 160 | Elite | +1 | C+2/+80 |
| Chevaliers | 20 | 160 | Elite | +1 | C+2/+80 |

## Contingent de siège

**Effectif total**: 475
**Puissance totale (base)**: 950
**Initiative de l'armée (sans le général)**: -2

| Unité | EF | PU | MO | IN | Note(s) |
|---|---|---|---|---|---|
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Paysans | 100 | 50 | Milice | -5 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Guerriers | 50 | 200 | Normal | +2 | - |
| Machines de guerre | 5 | 0 | Normal | +0 | S+10 |
| Machines de guerre | 5 | 0 | Normal | +0 | S+10 |
| Machines de guerre | 5 | 0 | Normal | +0 | S+10 |
| Machines de guerre | 5 | 0 | Normal | +0 | S+10 |
| Machines de guerre | 5 | 0 | Normal | +0 | S+10 |
| Cavaliers lourds | 50 | 400 | Vétéran | +2 | C+2/+100 |

# Création d'un personnage Vorozion

## Caractéristiques

| | |
|---|---|
| Force (FO) | 12 |
| Endurance (EN) | 10 |
| Agilité (AG) | 10 |
| Rapidité (RA) | 10 |
| Perception (PE) | 10 |
| Volonté (VO) | 12 |
| Rappel | +6 au total |

## Compétences

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 5% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 15% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Rappel | +40% au total |

| | |
|---|---|
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 10% |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 10% |
| Lire et écrire | 20% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | 15% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 15% |
| Stratégie | 10% |
| Tactique | 10% |
| Rappel | +80% au total |

## Désirs

| | |
|---|---|
| Prestige | 5 |
| Richesse | 5 |
| Sexe | 5 |
| Violence | 5 |
| Réputation | 5 |
| Rappel | +/-2 pour chaque |

## Porteur

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 10 | 10 | 10 | 10 | 15 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **55%** |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 15% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | **60%** |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 10% |
| Lire et écrire | 30% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | 25% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 25% |
| Stratégie | 40% |
| Tactique | 40% |
| Points de vie | 20 |
| Prestige | 7 |

## Guerrier

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 10 | 10 | 10 | 10 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 5% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 15% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 10% |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 10% |
| Lire et écrire | 20% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | 15% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 15% |
| Stratégie | 10% |
| Tactique | 10% |
| Points de vie | 20 |
| Prestige | 0 |
| **Epée longue** | |
| Option | AN |
| Toucher | 25% |
| Initiative | 10 |
| Dommages | G |
| **Cotte de mailles** | |
| Protection | 8 |

## Vétéran

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 10 | 10 | 10 | 10 | 13 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 20% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 15% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 25% |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 10% |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | 20% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 20% |
| Stratégie | 20% |
| Tactique | 20% |
| Points de vie | 20 |
| Prestige | 0 |
| **Epée longue** | |
| Option | AN |
| Toucher | 25% |
| Initiative | 10 |
| Dommages | G |
| **Mailles + Plaques** | |
| Protection | 10(8) |

## Elite

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 10 | 10 | 10 | 10 | 13 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 30% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 15% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 35% |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 10% |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | 20% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 20% |
| Stratégie | 25% |
| Tactique | 25% |
| Points de vie | 20 |
| Prestige | 5 |
| **Epée longue** | |
| Option | AB |
| Toucher | 30% |
| Initiative | 10 |
| Dommages | H |
| **Mailles + Plaques** | |
| Protection | 10(8) |

## Leader

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 10 | 10 | 10 | 10 | 14 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 40% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 15% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 45% |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 10% |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | 20% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 20% |
| Stratégie | 30% |
| Tactique | 30% |
| Points de vie | 20 |
| Prestige | 10 |
| **Epée longue** | |
| Option | AB |
| Toucher | 40% |
| Initiative | 10 |
| Dommages | H |
| **Demi-plaques** | |
| Protection | 12(10) |




Fauconnier

# Fauconniers

**Description**: Les unités de fauconniers sont une troupe d'élite composée d'anciens chasseurs spécialisés dans le dressage de grands aigles royaux. Ils se servent de ces animaux aussi bien pour le repérage que pour le combat (ce sont des unités de soutien très appréciées).

**Origine**: Les premières unités de fauconniers sont apparues lors du siège d'Inaccessability en 750 Ap. Néinnes alors que les troupes Vorozions guettaient avec impatience l'arrivée des renforts. Des chasseurs utilisèrent leurs rapaces pour repérer la progression des troupes.

**Race**: Les fauconniers sont pour la plupart des Vorozions mais ils peuvent aussi être Alwegs ou Hysnatons.

**Organisation militaire**: Les fauconniers sont organisés en petites unités de 5 personnes (chaque guerrier possède un aigle royal parfaitement dressé et qui combat en même temps que son maître).

**Equipement**: Les fauconniers sont vêtus d'armures de cuir, d'un long poignard aiguisé et d'un aigle dressé au combat.

**Caractéristiques et compétences requises**: Un personnage-joueur désirant faire partie d'une de ces unités d'élite devra posséder une compétence de dressage d'au moins 40%, d'une compétence de Repérage d'au moins 50% et d'une caractéristique de Perception d'au moins 14.

**Prestige**: Tout personnage ayant fait partie d'une unité de fauconniers voit son prestige augmenter de 2 points.

**Bonus**: Tous les fauconniers possèdent un aigle (prendre les caractéristiques d'un "Solitaire"). Ils possèdent aussi une nouvelle compétence de "Dressage" qui débute à 5% et dont la caractéristique associée est la Perception. Elle est utilisée pour diriger et donner des ordres à l'aigle. Une réussite critique indique que l'aigle est entièrement sous le contrôle du personnage durant dix minutes. Un échec critique indique que l'aigle attaque le personnage (10%), un adversaire au hasard (20%) ou s'enfuit le plus vite possible (70%).

## Caractéristiques

**Fauconnier**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 10 | 10 | 10 | 13 | 12 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 25% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 20% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 35% |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Dressage | 35% |
| Equitation | 10% |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | 10% |
| Repérage | 45% |
| Séduction | 20% |
| Stratégie | 20% |
| Tactique | 20% |
| Points de vie | 20 |
| Prestige | 7 |

| **Poignard** | |
|---|---|
| Option | AB |
| Toucher | 25% |
| Initiative | 7 |
| Dommages | F |

| **Armure de cuir** | |
|---|---|
| Protection | 3 |

**L'histoire d'Icarus Manfred**

Bien que les Ventors recruteurs soient les premiers à chercher tous ceux qui pourraient avoir un attirance pour les oiseaux utilisés par les unités de Fauconniers, ces dernières restent très rares, non pas par manque d'intérêt des généraux pour ces troupes mais bien par manque de personnel. Icarus Manfred reste le plus célèbre de tous les fauconniers et n'a pas du tout été recruté de la même façon que les autres. Mais lisez plutôt:

Alors que l'unité des pirates volants opérait une mission de repérage dans les régions à l'est d'Inac (peut avant que la ville ne soit prise et change de nom), un des fauconniers eut la surprise de voir son animal revenir avec, dans ses serres, un enfant nouveau né. Le chef de l'unité pris soin du bébé et ordonna à ses hommes de retrouver la mère. Malheureusement, nul ne put jamais la trouver et l'enfant leur resta sur les bras. Une des femmes de l'unité l'éleva comme son propre fils et c'est l'aiglon né d'une portée couvée par l'oiseau qui l'avait trouvé qui lui fut confié le jour de ses quatorze ans. C'est aussi cette année là qu'il combattit pour la première fois. Les autres membres de l'unité étaient devenus biens vieux et les morts furent nombreux. A la fin de l'année, il ne restait plus que lui et le chef de l'unité (sa mère adoptive ayant été tuée comme les autres membres du groupe).

Mais la réputation de l'enfant sauvé par les aigles était déjà bien vivace et c'est Icarus qui prit le commandement de la nouvelle unité, lorsque le chef prit une retraite bien méritée quelques mois plus tard. Les victoires remportées par les fils d'Icare (du nom de leur chef) furent nombreuses et firent trembler pendant de longues années les armées Derigions. Icarus Manfred mourut à l'âge de trente six ans, avec toute son unité d'élite, dans une embuscade tendue par des frondeurs Derigions.

# Faucheurs

**Description**: Les faucheurs sont des experts dans la conception, la construction et la pose de pièges destinés à semer la panique dans les rangs des armées ennemies. Les blessures causées par ces pièges sont particulièrement destinées à avoir un impact psychologique important et visent donc plus particulièrement les membres et les organes sexuels des ennemis (il est plus démoralisant de rencontrer un ami d'enfance cul-de-jatte que d'apprendre sa mort sur un champ de bataille).

**Origine**: Les premières unités de faucheurs furent créées par les rebelles au régime Derigion lors des premiers soulèvement du peuple Vorozion (qui ne portait même pas encore ce nom).

**Race**: Les faucheurs sont presque tous Vorozions mais il arrive que certains Hysnatons se convertissent à cet art difficile.

**Organisation militaire**: Les faucheurs sont organisés par petits groupes de 5 individus qui se connaissent et dont les techniques se complètent. Un tel groupe arrive à piéger un dixième de polac carré de terrain en moins d'une journée.

**Equipement**: Les faucheurs sont équipés de longs poignards, d'armures de cuir et de grandes capes noires. Ils portent aussi sur eux tout le matériel dont ils ont besoin dans de grandes hottes qui les font un peu ressembler à des pères Noël de cauchemar.

**Caractéristiques et compétences requises**: Un personnage-joueur voulant faire partie de ces unités doit posséder une Perception d'au moins 13 et une Volonté d'au moins 14 ainsi q'une compétence d'Artisanat Vorozion d'au moins 70%.

**Prestige**: Les faucheurs ont un humour noir très prononcé et n'ont pas du tout bonne réputation même parmi les Vorozions. Il arrive aussi très souvent que ce soit des Vorozions (des civils le plus souvent) qui fassent les frais de leurs pièges et cela n'arrange rien.

**Bonus**: La compétence d'Artisanat Vorozion possédée par ces personnages correspond à une spécialité dans les pièges visant à mutiler des êtres humains ou des animaux de grande taille (les chevaux par exemple). Un piège typique (mâchoire en acier) cause des dommages de type F sur la jambe du malheureux promeneur et fonctionne si le personnage a réussi son jet d'Artisanat (voir à ce sujet, et pour plus de précisions, le texte de la page 6 concernant les zones piégées).

## Caractéristiques

**Faucheur**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 9 | 10 | 10 | 13 | 13 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 25% |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 20% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | **50%** |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 35% |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 20% |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | 30% |
| Repérage | 15% |
| Séduction | 20% |
| Stratégie | 20% |
| Tactique | 20% |
| Points de vie | 18 |
| Prestige | 5 |
| **Poignard** | |
| Option | AB |
| Toucher | 25% |
| Initiative | 7 |
| Dommages | F |
| **Cuir clouté** | |
| Protection | 5 |

**Les trophées des faucheurs**

Les faucheurs ont la réputation d'être de sacrés boute-en-train mais aussi d'être des individus sadiques et sans aucun tabou. Même si, au début de leur carrière ils ne sont que des techniciens parmi d'autres, ils en viennent rapidement à haïr les autres humains et se complaisent à concocter des pièges toujours plus vicieux et méchants, repoussant toujours plus loin les limites de l'horreur.

Leurs pièges évitent soigneusement les parties vitales des adversaires pour se consacrer en grand partie au sexe et aux yeux. Il n'est pas rare de voir des faucheurs arborer des parties génitales ou des yeux séchés autour du cou ou en bracelets. Certains collectionnent aussi les oreilles ou les phalanges.

Ces trophées sont la plupart du temps récupérés sur les corps des ennemis ou sur les pièges même. L'ultime raffinement est de créer un piège qui emprisonne ou retienne l'adversaire assez longtemps pour que les faucheurs puissent venir se servir directement sur le tas et sans anesthésie.

Il arrive aussi que les faucheurs capturent des soldats alliés. Dans la plupart des cas ils sont libérés mais certains individus encore plus fous que les autres préfèrent les tuer directement pour éviter des plaintes toujours gênantes. Les faucheurs sont donc souvent autant haïs par les Vorozions que par les Derigions.

Bien que les populations civiles ne soient pas la cible principale de ces pièges, les trophées pris sur des civils ont autant de valeur que les autres (même s'ils sont issus de femmes, de vieillards ou d'enfants).

# Bern Adelier

### Porteur Derigion (mais citoyen Vorozion)

(1010-? Ap. de Néinnes)

Bern Adelier était un homme charmant, marié, avec une délicieuse petite fille et vivait à Colpocèle en cultivant sa ferme. Il s'ennuyait cependant, et s'exerçait parfois au combat avec ses amis...

Fort et intelligent, il fut choisi par Antoinette de Naymour, la dirigeante de Colpocèle, pour devenir le porteur d'Iron Maiden quand celle-ci tomba entre leur main. Ce fut sa fin... A partir du moment où il eut la main sur la lance, il n'y eut plus de Bern et de ses rêves de gloires.

Iron Maiden dévore la personnalité de ses porteurs masculins, et ne leur permet pas de prendre le contrôle...

Il interviendra dans le scénario en tant qu'adversaire même s'il n'est lui même, au fond, pas si méchant que cela. Mais son arme est beaucoup plus forte que lui et la dirige comme un simple pantin (les joueurs penseront donc à avoir à faire à un vrai tueur sanguinaire).

J'ai tout essayé, et je préfère les femmes.

Je préfère leur corps souple, leur manière féline de se battre quand elle me tiennent en main.

Je préfère leur manière d'aimer et les sensations que cela procure...

Je me préfère en femme, je suis une femme et je dévore les hommes et leurs esprits...

Iron Maiden est de personnalité féminine et cruelle. Elle est très portée sur la violence et le sexe, et aime le faire savoir. Elle apprécie aussi les blagues cruelles, la mort et les hurlements de souffrance et de plaisir mêlés. Mais n'allez quand même pas la prendre pour une conne... Iron Maiden a atteint un poste majeur dans La Mort Carmin grâce à sa manière rusée d'aborder les problèmes, et sa manière radicale de les résoudre. Elle est pour la destruction d'Œphis et du continent, et espère enfin s'éclater dans une immense orgie de sexe et de violence... Iron Maiden ne montrera aucune pitié... à moins qu'elle puisse manipuler de manière utile la personne qu'elle épargne.

## Caractéristiques

**Bern Adelier**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 13 | 10 | 10 | 9 | 13 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 30% |
| Attaque normale | **100%*** |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 5% |
| Feinte | 5% |
| Parade | 20% |
| Tir | 20% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | **55%** |
| Connaissance | 45% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 15% |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 10% |
| Médecine | 15% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | **100%*** |
| Stratégie | 10% |
| Tactique | 10% |
| Points de vie | 26 |
| Prestige | 7 |
| **Lance** | |
| Option | AB |
| Toucher | 100% |
| Initiative | K |
| Dommages | 5 |
| **Armure de cuir** | |
| Protection | 3(+5) |

**Iron Maiden (F)** — **Prestige:** 20

**Type**: Lance (Cg).
**Coût**: 175 (-75%).

| **Pouvoirs** | **Type** | **N°** | **Coût** |
|---|---|---|---|
| Attaque brutale incontrôlée | Pr. | 23 | 50 |
| Désir de sexe exacerbé | Lm. | 11 | -5 |
| Dommages supplémentaires | Pr. | 19 | 30 |
| Séduction incontrôlée | Sc. | 82 | 30 |
| Bond | Ex. | 30 | 5 |
| Invisibilité | Ex. | 60 | 30 |
| Lévitation | Ex. | 93 | 20 |

| **Désirs** | **Arme** | **Personnage** | **Total** |
|---|---|---|---|
| Prestige | +0 | 7 | 7 |
| Richesse | -2 | 7 | 5 |
| Sexe | +9 | 5 | 14 (incontrôlable - 40%) |
| Violence | +2 | 7 | 9 |
| Réputation | +1 | 5 | 6 |

# Karu Venicis

**Porteur Vorozion**
(990-? Ap. de Néinnes)

Karu Venicis est le fils d'un Vorozion "bon teint" et d'une esclave Gadhar affranchie, Lall. Il a fait de brillantes études dans une des meilleures universités de Nerolazarevskaya, et a travaillé d'autant plus dur que le racisme latent dont il était victime le poussait à vouloir se montrer "le meilleur"... A l'âge de 19 ans, il reprit l'entreprise d'extraction de minerai de son père et fit rapidement fortune. C'est en accompagnant un chargement de cuivre qui descendait des Monts de Vilnorie que Karu et ses hommes furent attaqués par des pilleurs Piorads. Karu fit preuve d'un grand courage, et, grâce à l'intervention miraculeuse d'une patrouille Vorozion, il réussit à vaincre les pillards. Il ramassa l'arme de l'un d'eux, une magnifique épée...

Cette épée était Hellrider, était en Pierre d'Œphis et appartenait à une secte sanguinaire et avide de pouvoir, La Mort Carmin. Elle s'entendit curieusement très bien avec son nouveau porteur, l'esprit plus calme et plus posé de ce dernier lui donnant sans doute les atouts dont elle avait besoin pour se faire une place dans la société...

Grâce à la protection d'Anathos, arme dirigeante de La Mort Carmin, dont le porteur occupait une place au conseil des Vorhs, Hellrider et Karu obtinrent rapidement un poste élevé dans l'Empire Vorozion...

Je ne suis plus le même, et pourtant je ne regrette rien. J'étais riche, puissant, et pourtant méprisé.

D'une certaine manière, avant de tenir Hellrider en main, je ne comprenais pas à quel point je les haïssais, ces nobles, fils de nobles, incompétents et orgueilleux, qui me regardaient, se moquant de ma peau et de ma mère.

Un jour, peut-être, je ferai voler en éclat leur vanité... Un jour, le sang coulera et vengera les humiliations qu'a subi ma mère...

Hellrider est une épée qui aime la violence et le sang, comme toutes les armes de La Mort Carmin, mais elle est plus "maligne" que certaines, plus loyale avec les ennemis vaincus, et d'une certaine manière, plus intelligente et moins intégriste. Elle voit le combat comme un art... et la fuite quand on sait parfaitement qu'on n'a aucune chance est une manière de bien comprendre cet art. Ce petit feeling de lâcheté est plus accentué depuis qu'elle s'est alliée avec Karu, qu'elle a réellement pris en affection et qu'elle ne voudrait pas perdre.

## Caractéristiques

### Karu Venicis

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 10 | 10 | 10 | 10 | 15 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **55%** |
| Attaque normale | **100%*** |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 15% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | **70%** |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 10% |
| Lire et écrire | 30% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | 25% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 25% |
| Stratégie | 40% |
| Tactique | 40% |
| Points de vie | 20 |
| Prestige | 7 |
| **Epée longue** | |
| Option | AN |
| Toucher | 100% |
| Initiative | 10 |
| Dommages | H |
| **Cotte de mailles** | |
| Protection | 8(+5) |

### Hellrider — Prestige: 22

**Type:** Epée longue (AN+10%).
**Coût:** 150 (-50%).

| Pouvoirs | Type | N° | Coût |
|---|---|---|---|
| Pierre d'Œphis | Ex. | 38 | 50 |
| Attaque normale incontrôlée | Pr. | 25 | 50 |
| Initiative accrue | Ex. | 59 | 15 |
| Poison | Ex. | 77 | 15 |
| Résistance à la faim | Ex. | 87 | 5 |
| Désir de violence exacerbé | Lm. | 13 | -5 |

| Désirs | Arme | Personnage | Total |
|---|---|---|---|
| Prestige | +1 | 7 | 8 |
| Richesse | +0 | 5 | 5 |
| Sexe | +0 | 7 | 7 |
| Violence | +11 | 5 | 16 (incontrôlable -60%) |
| Réputation | +2 | 7 | 9 |

# Marcus Poseïdon

### Pirate Vorozion
(997-? Ap. de Néinnes)

Marcus a débuté sa carrière comme coupe-jarrets dans le quartier du port de la capitale de l'Empire Derigion. Voyant que sa nationalité Vorozion faisait de lui une tête de polac toute désignée pour tous les crimes commis dans le quartier, il décida d'aller chercher plus loin la richesse et la gloire. En 1013 Ap. de Néinnes, alors qu'il combattait comme mercenaire lors d'une attaque de Pôle par des Piorads (encore eux), il devint porteur d'arme.

Cette arme en pierre ponce était très originale par rapport à ses congénères pour la simple et bonne raison qu'elle aimait l'eau. Elle attira donc tout naturellement Marcus vers les canaux qui relient Pôle au fleuve Roxxeanne. Il devint alors l'un des pirates les plus renommés, attaquant et pillant jusqu'à plusieurs barges par jour. Il laissa tomber le métier de pirate en 1023 Ap. de Néinnes à cause de sa fille et se consacra alors simplement au commerce.

Sa réputation et la force brute de son équipage font qu'il est très rarement attaqué. Lui et son arme coulent des jours heureux, trafiquant esclaves et étudiants tout au long de l'année. Bien que loyal, Marcus reste un pirate qui ne s'encombre d'aucun tabou pour gagner de l'argent. Son seul point faible reste sa fille qu'il cache jalousement.

J'ai parcouru les bras de ces maudits canaux pendant dix ans, j'ai tué plus d'hommes qu'un Piorad chef de guerre et j'ai rencontré bien des mystères dans ces couloirs obscurs. J'ai été pirate pendant presque dix ans et je ne le regrette pas une seule seconde.

Et aujourd'hui, après toutes ces années de piraterie, je dois déposer les armes et devenir honnête. Tout cela pour un petit être fragile que je n'ai même pas vu grandir. Non seulement elle a grandi mais elle se permet en plus de me dicter ma conduite. Me prouvant avec sa plume et son parchemin que je serais encore plus riche en devenant marchand. Elle me le prouve en affichant des chiffres auquel je ne comprends rien.

De tout ce que j'ai fait jusqu'à présent, la seule chose que je regrette est de lui avoir payé ses études.

Swimmer est une arme passionnée par les océans et par les fleuves. Elle utilise un vocabulaire de marin, émaillé d'insultes de plus ou moins bon goût (relisez quelques épisodes de Tintin et en particulier les répliques du capitaine Haddock). Elle reste très sympathique, ne s'intéressant qu'à l'argent qu'elle aime amasser en grande quantité. Elle s'entend parfaitement bien avec son porteur qui reste pour elle le plus grand pirate des canaux de Pôle.

## Caractéristiques

**Marcus Poseïdon**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 10 | 10 | 10 | 15 | 17 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **55%** |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 15% |
| Parade | **65%** |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | **80%** |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 10% |
| Lire et écrire | 30% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | 25% |
| Repérage | **80%** |
| Séduction | 25% |
| Stratégie | 40% |
| Tactique | **60%** |
| Points de vie | 20 |
| Prestige | 25 |

**Targe**

| | |
|---|---|
| Option | PR |
| Toucher | 75% |
| Initiative | - |
| Dommages | E |

**Cuir clouté**

| | |
|---|---|
| Protection | 5(+5) |

**Swimmer** — **Prestige:** 13

**Type**: Targe (PR+10%, IN-5).
**Coût**: 100.

| Pouvoirs | Type | N° | Coût |
|---|---|---|---|
| Pierre ponce | Ex. | 41 | 20 |
| Nage incontrôlée (100%) | Sc. | 77 | 30 |
| Bio-mécanique (pseudopodes) | Ex. | 29 | 5 |
| Parades multiples | Pr. | 63 | 30 |

| Désirs | Arme | Personnage | Total |
|---|---|---|---|
| Prestige | +0 | 7 | 7 |
| Richesse | +2 | 7 | 9 |
| Sexe | +0 | 5 | 5 |
| Violence | +0 | 4 | 4 |
| Réputation | +0 | 8 | 8 |

# Annatella Firkalius

## Membre de la mort carmin

(1008-? Ap. de Néinnes)

Les sociétés secrètes créées par les armes pour les armes s'encombrent très peu de leurs porteurs et la "mort carmin" n'est pas différente des autres. Les esclaves des dieux incarnés de cette secte survivent très peu de temps et elles n'ont pas l'habitude de s'y intéresser outre mesure.

Annatella n'est pas comme les autres. Elle a forcé l'admiration de Ribripper à cause de son comportement excessif, violent et chaotique. L'arme a donc estimé qu'elle devait l'aider et tua tous ceux qui se mettaient sur son chemin au début de sa courte vie (elle est devenue porteur le jour de ses 12 ans).

Sa vie fut donc une suite de meurtres, tous plus horribles les uns que les autres jusqu'au jour où l'arme avoua à Annatella qu'elle faisait partie de la mort carmin. La jeune fille trouva cela très drole et décida de s'impliquer à fond dans cette entreprise de destruction généralisée qu'elle trouvait très amusante.

Elle devint petit à petit de plus en plus folle et demanda aux hautes autorités de la secte un poste à responsabilité. C'est ainsi qu'elle devint responsable de la surveillance des armes des joueurs. Elle sait que ce travail est difficile puisque ces derniers ont déjà mis à mal de nombreuses armes de la secte et qu'ils ne comptent visiblement pas s'arrêter en si bon chemin. Elle ne sait par contre rien de tout ce qui se trame autour d'Œphis.

Ce n'est pas tant voir des êtres humains qui me fascine mais plutôt penser que nous ne sommes que des pantins dans les doigts des armes que nous portons. Si nous sommes assez rusés, assez valeureux aussi, nous pouvons espérer les dominer et faire un jour corps avec eux.

C'est notre seule chance de survie. Lorsque la mort carmin aura posé sur Tanæphis son poing ganté de fer et que les populations suivront les préceptes de ce nouvel ordre mondial, seuls les possédés, tels que moi, pourront vivre à leurs cotés.

Je suis prête pour le grand voyage, celui dont on revient changé pour la vie, pour faire corps avec l'arme qui a fait de moi ce que je suis désormais. Je ne vis que pour tuer. Je suis une adepte de la mort carmin.

Ribripper n'est pas une arme très discrète et elle reste toujours invisible lorsqu'elle n'a pas besoin de combattre. A la différence de la plupart des autres armes de la mort carmin, elle s'attache à ses porteurs et fait tout pour qu'ils restent en vie, espérant secrètement atteindre le stade de possédé que tous convoitent. Elle pense sérieusement réussir cette épreuve avec Annatella et pondère légèrement ses ardeurs.

### Caractéristiques

**Annatella Firkalius**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 10 | 10 | 10 | 13 | 13 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **55%** |
| Attaque normale | 15% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 15% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | 10% |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | **50%** |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | 10% |
| Lire et écrire | **60%** |
| Marchandage | **65%** |
| Médecine | 25% |
| Repérage | 5% |
| Séduction | 25% |
| Stratégie | 40% |
| Tactique | 40% |
| Points de vie | 20 |
| Prestige | 10 |
| **Fléau** | |
| Option | AB |
| Toucher | 60% |
| Initiative | 0 |
| Dommages | H |
| **Aucune** | |
| Protection | 0(+5) |

**Ribripper** — **Prestige:** 22

**Type:** Fléau (AB+5%, IN-5).
**Coût:** 110 (-10%).

| Pouvoirs | Type | N° | Coût |
|---|---|---|---|
| Désir éxacerbé de Violence | Lm. | 13 | -5 |
| Terreur | Ex. | 89 | 25 |
| Ombre | Ex. | 74 | 10 |
| Disparition | Ex. | 48 | 15 |
| Douleur | Ex. | 50 | 15 |
| Attaques brutales multiples | Pr. | 55 | 35 |

| Désirs | Arme | Personnage | Total |
|---|---|---|---|
| Prestige | +1 | 5 | 6 |
| Richesse | +0 | 7 | 7 |
| Sexe | +0 | 6 | 6 |
| Violence | +12 | 6 | 18 (incontrôlable -80%) |
| Réputation | +1 | 7 | 8 |

# Alexandre Heira

### Faucheur

(1000-1020 Ap. de Néinnes)

Alexandre a débuté sa courte vie en piégeant les petits animaux dans les champs avoisinants la maison de ses parents. Il s'amusait beaucoup à les voir se dandiner sur les pieux acérés et se casser les vertèbres au fond des fosses qu'il creusait avec amour. Alors qu'il créait des pièges de plus en plus gros pour attraper des animaux de grande taille, il finit par attraper un de ses camarades. Il le tortura pendant plusieurs heures puis le tua finalement, lassé de ce jeu trop facile. Il venait d'avoir 10 ans.

Au cours des mois qui suivirent les meurtres redoublèrent, tant et si bien que les villageois étaient persuadés qu'une unité de faucheurs agissait dans le secteur. Alexandre finit par attraper un porteur d'arme et récupéra le poignard qui l'incita à partir rejoindre une unité de ces guerriers qu'il admirait tant.

C'est ce qu'il fit en 1017 Ap. de Néinnes. Après une séance de bizutage qui se termina par la perte de sa main gauche (les faucheurs, comme vous pouvez le constater, ont beaucoup d'humour), Alexandre rejoignit leurs rangs et devint célèbre pendant les 3 années qu'il passa avec eux. Il fut capturé par des villageois en colère et lynché quelques jours seulement après ses 20 ans. Il venait de prendre au piège son 200ème être humain.

J'ai toujours aimé concevoir, construire et fabriquer des pièges. La douleur est une sensation extrème qui demande une certaine habitude et je ne suis pas sur que tous les bourreaux Batranobans, que je respecte néanmoins beaucoup, sont aussi précis dans leurs gestes que moi.

Je ne suis pas un adepte des massacres généralisés ou des pièges posés à la va-vite. Je vis pour faire souffrir les êtres au sang chaud. J'aime le voir couler lorsqu'il se débattent, lorsque la vie s'échappe de leur corps petit à petit.

Mon lieutenant disait de moi, avant de me couper la main que j'étais de la graine de faucheur. Il s'en est finalement apercu le jour où il a du quitter l'unité, les deux jambes tranchées par un piège que j'avais tendu pour lui.

## Caractéristiques

**Faucheur**

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 9 | 10 | 10 | 13 | 13 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 25% |
| Attaque normale | **55%** |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 10% |
| Feinte | 20% |
| Parade | 15% |
| Tir | 10% |
| Acrobatie | 5% |
| Artisanat | **50%** |
| Astronomie | 10% |
| Commandement | 35% |
| Connaissance | 15% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 5% |
| Equitation | **60%** |
| Lire et écrire | 25% |
| Marchandage | 15% |
| Médecine | **60%** |
| Repérage | 15% |
| Séduction | 20% |
| Stratégie | 20% |
| Tactique | 20% |
| Points de vie | 18 |
| Prestige | 15 |
| **Poignard** | |
| Option | AN |
| Toucher | 55% |
| Initiative | 12 |
| Dommages | H |
| **Cuir clouté** | |
| Protection | 5(+5) |

**Tornwire (F)** — **Prestige:** 16

**Type**: Poignard (AR+5%, IN+2).
**Coût**: 155 (-55%).

| Pouvoirs | Type | N° | Coût |
|---|---|---|---|
| Attaques normales multiples | Pr. | 57 | 35 |
| Dommages supplémentaires | Pr. | 19 | 30 |
| Destruction | Pr. | 97 | 25 |
| Chaleur | Ex. | 32 | 15 |
| Absorption: Agilité | Ex. | 01 | 30 |

| Désirs | Arme | Personnage | Total |
|---|---|---|---|
| Prestige | +0 | 4 | 4 |
| Richesse | +0 | 7 | 7 |
| Sexe | +1 | 8 | 9 |
| Violence | +2 | 8 | 10 |
| Réputation | +0 | 5 | 5 |

Tornwire est une arme assez basique possédant néanmoins des pouvoirs d'attaques très puissants. Elle a un caractère particulièrement mou et ne s'intéresse pas à grand chose. Son heure de gloire avec Alexandre fut son seul moment d'action depuis des centaines d'années. Nul ne connaît son nouveau porteur, mais gageons qu'il est assez discret.

# Eclat De Lune

L'homme en toge se tourna vers nous et prononça ces mots qui resteront longtemps gravés dans mon esprit:

"Au nom des pouvoirs qui me sont conférés par l'empereur, je vous accuse du meurtre de Dame Lorena et de ses serviteurs et esclaves, ainsi que du vol de son arme-dieu. Vous devez garder le silence et rien ne pourra empêcher votre mise à mort dans les plus brefs délais. Aucune circonstance atténuante ne vous a été trouvé pour justifier ce crime horrible. Cependant, si un individu présent dans cette salle souhaite vous délivrer de cette peine de mort et vous acheter au prix de cinq cent Cestes pièce, vous deviendriez immédiatement ses esclaves ainsi que tous vos descendants jusqu'à ce que votre propriétaire vous affranchisse. Je tiens à préciser que les individus présents sont des barbares cruels et vicieux et qu'il serait souhaitable que leur exécution ait bien lieu."

Un homme se leva et fit un signe de la tête. Il tendit au juge un coffret rempli de pièces. Il venait de nous sauver la vie.

## Tout ce qui suit est réservé au maître de jeu

Alors que les joueurs ramènent à Pôle le nouveau porteur de Sunbeam et son arme, ils sont confrontés à une catastrophe: Dame Lorena vient d'être assassinée et son arme volée. Les joueurs sont accusés du meurtre de leur amie, sont séparés de leurs armes et déportés par un marchand d'esclaves qui compte bien les vendre à prix d'or en territoire Vorozion.

Leur route passe bien sur par les canaux qui relient Pôle au fleuve Roxxeanne. C'est là qu'ils tenteront de s'enfuir et, bien sur, de retrouver leurs armes.

Une fois à l'extérieur, de nouveaux réunis, armes-dieux et porteurs partiront vers une nouvelle aventure qui les confrontera à un crime bien étrange et à un subtil trafic de pierre d'Œphis.

En effet, des météorites de plus en plus nombreuses tombent, ça et là, sur le continent. Une organisation semble vouloir les collecter pour en faire quelque chose. Mais quoi ?

Une fois de plus les puissantes armées Piorads s'étaient écrasées contre les inexpugnables murailles de Pôle.

"Oh, regarde maman comme il est mignon !"

"Oui, Lucille, oui, mais dépêche-toi, il faut rentrer, ils vont bientôt lâcher les Charognards. Nous ne devrions pas être ici."

"Ouiiii, mais il est si petit, il est blessé, il va mourir si personne ne s'en occupe. Tu m'avais promis un chien ! C'est celui-là que je veux."

"Lucille... ce n'est pas n'importe quel chien... c'est un chien de guerre Piorad..."

"Nan ! C'est pas un chien d'abord ! C'est un tout petit chiot ! Et regarde comme il me regarde ! Et puis il a des yeux qui s'accordent avec ma tunique, c'est un signe !"

"Lucille, tu as mis une tunique rouge ce matin..."

"Maman ! T'avais promis ! Tu promets toujours et après j'ai jamais rien !"

"Bon. Si tu continues, maman va s'énerver..."

Lucille appela son chien Pluto. Elle lui aménagea un panier, dans un coin de sa chambre et alla acheter un collier et une laisse chez le marchand d'esclave le plus proche. Le marchand lui vendit un très joli collier en cuir Batranoban. Il était rouge sang comme les yeux de Pluto et coûtait fort cher. Lucille ne comprenait pas pourquoi il était si cher ni pourquoi le vendeur insistait pour préciser que c'était du cuir de Batranoban et non pas du cuir Batranoban. C'était pourtant la même chose.

Lucille ne comprit pas non plus ce que disait le chirurgien qui soignait Pluto. Il n'arrêtait pas de parler de danger, de morsures, de mutilations, d'éventrations et de chien de meutes qui retournent toujours vers leur maître. Lucille ne comprenait pas mais elle était au moins sûre de deux choses : elle voulait garder Pluto et elle n'aimait pas qu'il finisse toutes ses phrases par "Et c'est que ça bouffe un chien de guerre..."

Pluto s'était très rapidement adapté à son nouveau style de vie. Il répondait docilement à Lucille comme il répondait auparavant aux Pisteurs Piorads. Lucille l'avait soigné, elle le nourrissait, elle le promenait dans les rues de Pôle. Ils se mordillaient en jouant tous deux le soir, avant de se coucher et jamais Pluto ne lui faisait de mal. Dès qu'il sentait que ses puissantes mâchoires de prédateur étaient prêtes à broyer sans effort les petits membres de Lucille, il s'arrêtait et instinctivement se roulait sur le dos. Elle lui caressait et gratouillait alors la partie de chair si sensible qui le faisait ronronner, là, entre les côtes.

Cela faisait bientôt un an que Pluto habitait dans la chambre de Lucille. Il avait atteint sa taille adulte et ne ressemblait plus du tout au petit chiot que la petite fille avait recueilli. L'attaque des Piorads étaient imminente à l'approche d'un Mois de la Guerre et il ne faisait aucun doute qu'ils allaient échouer une fois de plus sur les puissantes murailles qui encerclaient Pôle. Bien sûr, certains quartiers extérieurs allaient tomber et être pillés, mais l'échec et le ressac Piorad aidant, ils seraient assez vite libérés.

La première vague Piorad atteignit Pôle en pleine nuit.

Dans son rêve, Pluto courait avec son maître dans les blanches plaines du Nord. Son maître, celui qu'il n'avait pas vu depuis si longtemps et qui maintenant l'appelait. Il se réveilla instinctivement et se détacha du corps de Lucille. Tout autour de lui, la maisonnée était en ébullition, loin, au dehors, il entendait les cris des soldats en armes et déjà la mère de la fillette entrait affolée dans sa chambre. Il se tourna vers Lucille, évalua la distance qui le séparait de la porte et bondit ! Atterrissant lourdement sur le lit, il prit le temps de la regarder une dernière fois. Mais les sentiments qui liaient la petite fille et la bête étaient trop forts et Lucille bondit à son tour. Pluto fut surpris car c'était la première fois que Lucille lui montait dessus, alors que le contraire était fréquent. Son dos ploya, tout autour de lui les gardes étaient là, armes au poing mais ils ne pouvaient rien faire. Les hurlements de la mère couvraient tous les ordres que pouvaient recevoir les miliciens et elle continua à hurler longtemps après que les deux fugitifs n'aient disparu dans les rues de Pôle.

Lucille et Pluto n'eurent aucun mal à se frayer un chemin jusqu'aux quartiers extérieurs de Pôle, l'attention des soldats étant bizarrement autre part et les civils restant figés à la vue du chien de guerre. C'est ainsi qu'ils réussirent à sortir de la ville aussi facilement alors que tous concentraient leurs efforts pour barricader la moindre ouverture vers l'extérieur.

Seule l'avant-garde des Piorads, les Pisteurs, avaient atteint la ville. Elle restait bien au-delà de la portée des armes de jet et des machines de guerre mais les hurlements des chiens et de leurs maîtres suffisaient à déclencher l'hystérie parmi les assiégés.

Et c'était vers les siens que se dirigeait en force Pluto et sa passagère. Et les autres chiens l'accueillirent comme l'un des leurs, même après une telle absence, car tel était puissant le lien de sang qui les liait tous. Et les Pisteurs accueillirent aussi Lucille car elle avait su gagner l'amitié d'un chien de guerre. Et même s'ils ne participèrent pas cette année-là au siège de Pôle, c'est bien ici que la légende de la belle et de sa bête, Pluto, prit corps.

## Introduction

Cette extension vous propose les épisodes 6 et 7 de la campagne "Eclat de Lune" et vous mènera de Pôle aux territoires Vorozions en passant par les dangereux et néanmoins célèbres canaux qui relient le port de Pôle à la Roxxeanne. Les joueurs seront accusés d'un crime qu'ils n'ont pas commis, capturés et séparés de leurs armes. Ils devront s'échapper, les retrouver, et tomberont bien malgré eux sur des secrets farouchement cachés depuis le début des temps. En conclusion du premier scénario (qui n'a pas grand rapport direct avec la campagne), les joueurs seront amenés à découvrir un curieux trafic de météorites qui les feront revenir directement dans la campagne proprement dite.

## L'histoire jusqu'à présent

A la fin du scénario précédent, les joueurs rentraient fourbus de leur expédition en jungle Gadhar. Ils en ramenaient Alou et son arme: Sunbeam. Leur but est de confier le bébé et son arme à Spinner qui doit avoir de bonnes raisons de leur demander ce service. Mais tout ne se passera pas comme ils le souhaitent, loin de là.

## Une petite notion de temps

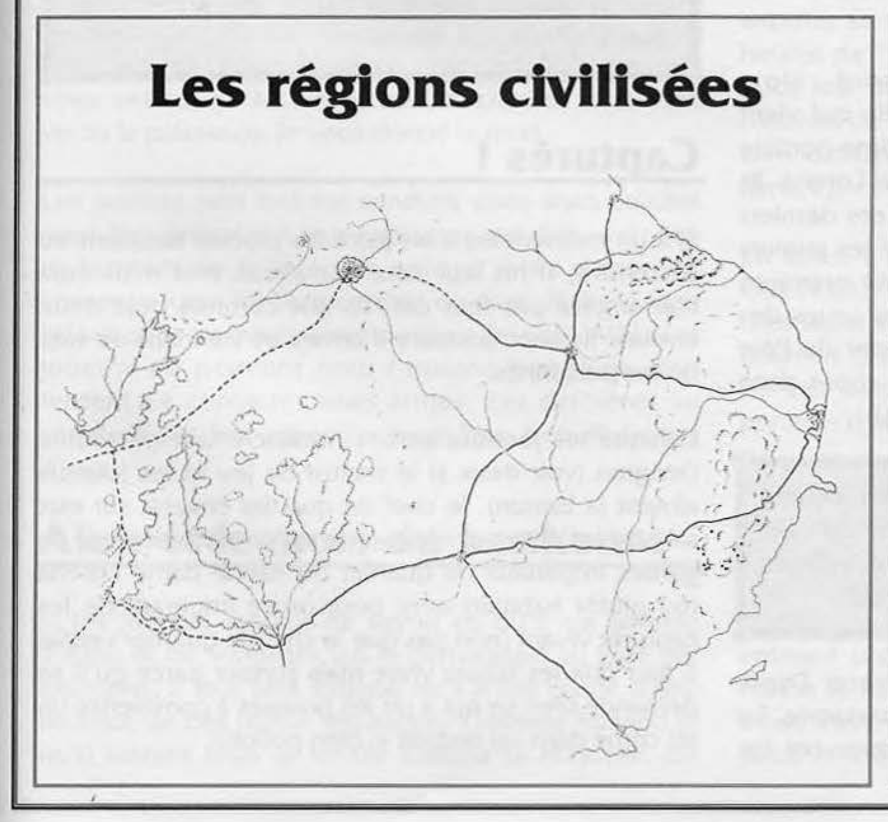
Comme dans les deux scénarios précédents, le temps n'a pas grande importance et devra être ajusté selon les actions des joueurs et les impératifs du scénario. En fait, seule la chute des météorites venant d'Œphis rythme la campagne et il vous sera facile d'accélérer ou de ralentir ces retombées.

## Le retour de Samshias Routeau

Il revient et il n'est pas content ! Son porteur ayant été tué dans le scénario précédent, Samshias Routeau (alias "Sweet talker") a trouvé un nouveau porteur en la personne d'un jeune guerrier Thunk. Il suivra les joueurs durant le premier scénario à bord d'un kayak de très petite taille. Mais attention, bien qu'il soit toujours aussi ridicule, notre brave arme en pierre de Taamish possède un nouveau pouvoir: Brouillard. Malheureusement, cette capacité exotique est assortie d'une limitation très gênante (et toujours très ridicule): Elle produit en permanence un mince filet de fumée blanche qui est très facilement repérable à distance (un peu comme les signaux des indiens de notre bonne vieille terre). Sacré Samshias, toujours le pouvoir qui fait rire.

## La chute d'Œphis

Lors des épisodes 6 et 7 de la campagne, la chute d'Œphis devient de plus en plus imminente. Les météorites qui se décrochent de la lune et qui foncent vers Tanæphis sont de plus en plus nombreuses. Attention cependant, les météorites sont tout de même assez rares car (comme vous l'apprendrez dans peu de temps, mais pas tout de suite) le rituel nécessaire pour détruire peu à peu Œphis est très long et très couteux (couteux en quoi ? n'insistez pas, vous n'en saurez rien). Il faut noter aussi que la taille des météorites qui tombent sur la planète sont bien trop grosses pour ne pas modifier l'intégrité du continent. Mais n'en tenez pas compte. C'est un monde magique et dans ce monde les grosses météorites ne sont pas dangereuses (ne cherchez pas d'explications réalistes, il n'y en a pas).




**Samshias Routeau (M)**

**Pestige**: 22.

**Type**: Maillet (IN-5, AB+5%, As).
**Coût**: 140 (-40%).

| Pouvoirs | Type | N° | Coût |
|---|---|---|---|
| Composition: Pierre ponce | Ex. | 41 | 20 |
| Organes sexuels | Ex. | 26 | 5 |
| Voix | Ex. | 98 | 5 |
| Composition: Taamish | Ex. | 39 | 50 |
| Parade Inc. (100%) | Pr. | 31 | 50 |
| Brouillard | Ex. | 31 | 15 |
| Fumée permanente | Cd. | Sp. | -5 |
| Malédiction (menteur pathologique) | Lm. | 97 | -10 |

| Désirs | Arme |
|---|---|
| Prestige | +0 |
| Richesse | +2 |
| Sexe | +2 |
| Violence | +1 |
| Réputation | +0 |

**Porteur actuel**: Thunk porteur d'arme vêtu de fourrures.

# De nouveau mortels

Le voyage jusqu'à Pôle a été fertile en aventures et en combats. Les personnes mal intentionnées qui veulent s'approprier le bébé et son arme sont nombreuses mais les "nounous de Sunbeam" (ce titre peu enviable rapporte 10 points de Prestige) sont désormais habitués à ce genre de rencontres. Notez cependant que la mort carmin n'interviendra pas durant ce trajet, préférant de loin les accueillir comme il se doit à Pôle. C'est donc très fatigués que les joueurs passeront les murailles pour se rendre directement chez Spinner où Dame Lorena leur prépare certainement un accueil digne de leurs exploits. Mais c'est à ce moment même que la mort carmin décidera de frapper.

## Chez dame Lorena

Les joueurs pénètrent dans le quartier de dame Lorena en fin de soirée, alors que les patrouilles de gardes se font plus fréquentes.

Ils rentrent dans la cour dont la porte est restée ouverte et peuvent voir à de nombreux endroits les petites lampes à huiles qui diffusent leur lumière blafarde. Tout semble calme et serein. Trop calme. En effet, les joueurs ne pourront entendre aucun bruit de conversation ou de mouvement dans la villa. Ils savent pourtant que dame Lorena vit avec une douzaine de serviteurs et d'esclaves. Les joueurs auront deux choix évidents:

- Sortir précipitamment: Ils seront alors immédiatement repérés par une patrouille qui vient d'être prévenue, anonymement, qu'un crime horrible vient d'être commis dans la villa de dame Lorena. Ils demandent aux joueurs de s'arrêter et, si ces derniers refusent, sonnent l'alarme et se ruent sur les joueurs pour les faire capturer. Gageons que cette première patrouille succombera rapidement sous les coups des joueurs et de leurs armes. Mais s'échapper de Pôle après avoir tué quelques gardes n'est pas chose aisée (lire à ce sujet le chapitre suivant: Capturés!).

**Patrouille Derigion**: Un Derigion leader équipé d'une armure de demi-plaques et d'un glaive, accompagné de onze Derigions normaux équipés de cottes de mailles, d'épieux et de pavois.

- Fouiller la maison: Le spectacle est atroce: Dame Lorena et ses onze serviteurs sont tous massacrés. Le sol est couvert de sang et la plupart des corps ont été démembrés avec une fureur extrême. Les femmes ont apparemment subis des sévices sexuels avant d'être tuées. Il n'y a aucun survivant et lorsque les joueurs se rendent compte de ce qui vient de se passer, une patrouille de gardes entoure la villa, leur ordonnant de ce rendre. Bien évidemment, Spinner a disparu.

**La vérité sur le meurtre de dame Lorena**

La mort carmin a décidé de frapper un grand coup et de faire d'une pierre deux coups en tuant dame Lorena et en faisant accuser les joueurs. Ses adeptes se sont rendus en grand nombre dans sa villa où ils se sont livrés aux pires exactions. Lorsque les joueurs ont été repérés à l'entrée du quartier, les membres de la mort carmin se sont rapidement esquivés, non sans avoir été prévenir anonymement le poste de garde qu'un crime venait d'être commis. Ils ont cependant fait deux grosses erreurs: Ils ont laissé Clothilde Marand prendre la garde d'Alou et de son arme (étant une personne importante dans la secte du mois du bonheur, la mort carmin ne peut pas aussi facilement l'éliminer) et ont gardé Spinner avec eux (alors que cette arme possède le pouvoir de "réseau". Si les joueurs trouvent une arme en pierre de Nænerg, ils pourront savoir où elle se trouve, et ainsi frapper au coeur même de la mort carmin. Mais il leur faut tout d'abord retrouver leurs armes et leur liberté.

## Capturés !

Si à un moment ou à un autre les joueurs décident de se rendre, il ne leur sera fait aucun mal mais cela n'arrangera pas leur cas. Ils ont commis déjà deux erreurs: Ils sont porteurs d'armes et viennent de tuer douze personnes.

Lorsque les joueurs auront massacré une patrouille Derigion (voir deux si le maître de jeu et les joueurs aiment la baston), le chef de quartier enverra sur eux sa garde d'élite qui n'est autre qu'un détachement de gardes impériaux (le quartier où habite dame Lorena (ou plutôt habitait) avec pour ordre impératif de les capturer vivant (non pas que le chef de quartier veuille à tout prix les laisser vivre mais surtout parce qu'il se demande bien ce qui a pu les pousser à commettre un tel crime dans un endroit si bien policé)).

Pour ce faire, chaque membre de la patrouille enduira son épieu d'un épice qui devrait les faire tomber dans les bras de morphée au premier contact.

**Patrouille de la garde impériale**: Un porteur d'arme Derigion accompagné de onze hommes de troupe (garde impérial). Ils sont tous armés comme des gardes impériaux mais leur pavois ne porte pas les armes de l'empereur. Le porteur d'arme est équipé d'une plaque complète et d'une épée longue mineure avec Stase temporelle. Les douze hommes possèdent chacun une fiole d'épice de copeau de Charko (voir page 61 de "Poussière d'Ange) spécialement modifiée pour prendre effet en cas de contact avec une plaie (il faut, pour que l'épice prenne effet, que l'arme dont est enduit le produit cause au moins un point de dommage à la victime).

Une fois capturés et endormis (ou assommés) les joueurs sont séparés de leurs armes et jetés dans les cachots de la maison de quartier pour y être interrogés plus tard. Ils y resteront quelques jours (sans voir le soleil, il est très difficile d'avoir une notion du temps) et seront sortis de leurs geôles pour être jugés.

Le procès est une véritable parodie de justice, d'autant que le crime dont les joueurs sont accusés est si horrible que les juges ne veulent pas entendre leurs suppliques. Le procureur général dira même, pour clore la conversation et par là-même le procès: Tous les individus que je condamne à mort jurent être innocents, et cela ne m'empêche pas de dormir. Vous êtes porteurs d'armes et ce sont ces dernières qui vous ont obligé à commettre ces crimes. Vous avez voulu la puissance. Je vous donne la mort.

Les joueurs sont ensuite conduits dans leurs cellules pour être préparés à leur exécution qui doit avoir lieu le lendemain même. Ils seront jetés dans une immense fosse où ils mourront de faim. Rien de bien réjouissant comme vous pouvez le voir. Mais les joueurs ne peuvent pour l'instant rien faire. S'ils tentent de contacter leurs armes, ces dernières ne pourront pas leur répondre étant bien trop éloignées d'eux.

## Alou et le mois du bonheur

Si les joueurs tentent de savoir ce qu'il est advenu d'Alou et de Sunbeam (en le demandant au juge par exemple), il leur sera indiqué qu'il a été confié à une nourrice de très bonne réputation: Clothilde Marand et qu'il restera sous sa tutelle jusqu'à sa majorité. De rapides contacts avec le milieu underground de Pôle permettra de reconnaître Clothilde comme une des plus hautes dignitaires de l'ordre du mois du bonheur. On peut donc sans trop se tromper, penser que Sunbeam et le bébé sont entre de bonnes mains (et c'est tout à fait vrai). La mort carmin ne tentera rien contre l'enfant et son arme, car ils ne veulent pas se mettre une autre société secrète (même aussi peu dangereuse que le mois du bonheur) à dos. Tout du moins pas tout de suite... Mais ceci est une autre histoire.

## L'exécution

Le lendemain matin, les joueurs sont conduits sur le lieu de leur futur martyr et sont jetés sans ménagement dans une grande fosse de 10 mètres de profondeur et de quelques mètres de large. La chute leur cause seulement la moitié des dommages normaux car ils atterrissent sur un tas de cadavres en putréfaction. Les dommages sont donc de 2d10+20 (divisés par deux, ou par quatre en cas de jet d'acrobatie réussi).

Si un personnage tombe en dessous de zéro points de vie à cause de cette chute, les séquelles sont déterminées dans les jambes. Après ce petit moment de flottement, les joueurs seront rapidement rendus malades par la chair en putréfaction où ils reposent et subiront donc un malus de 25% à toutes les actions tant qu'ils ne seront pas sortis de ce trou (ainsi que 20-EN minutes après en être sortis).

Il sortiront en effet de ce trou alors que tous les espoirs semblent s'être envolés. Après quelques heures de "repos" et après que vous, maître de jeu, vous leur fassiez remarquer à quel point ils ont été mauvais de se faire berner de la sorte, un événement bien curieux viendra les sortir de leur torpeur (enfin libres ?).

En effet, c'est à ce moment qu'intervient Jacques Gueckon, petit truand, proxénète, trafiquant d'esclaves et bookmaker dans les arènes pirates des quartiers pauvres de Pôle. Il a en effet entendu parler de ces condamnés à mort qui ont pourtant été porteurs d'armes et qui ont ramené Sunbeam à Pôle.

Il pense que ces individus pourront être revendus comme esclaves dans les territoires Vorozions où il trafique. Son bateau part cette nuit et les gardes de la ville ne remarqueront certainement que le lendemain la disparition des prisonniers. D'ici là, il sera loin, enfoncé profondément dans les canaux qui relient Pôle à la Roxxeanne, endroit où nul soldat Derigion n'ose s'aventurer. Nos joueurs sont donc emmenés, pieds et poings liés vers le port de Pôle.

**Jacques Gueckon et ses hommes de mains**: Leader Derigion équipé d'une armure de cuir et d'un poignard. Il est accompagné de six Derigions normaux armés de glaives et équipés d'armures de cuir clouté.

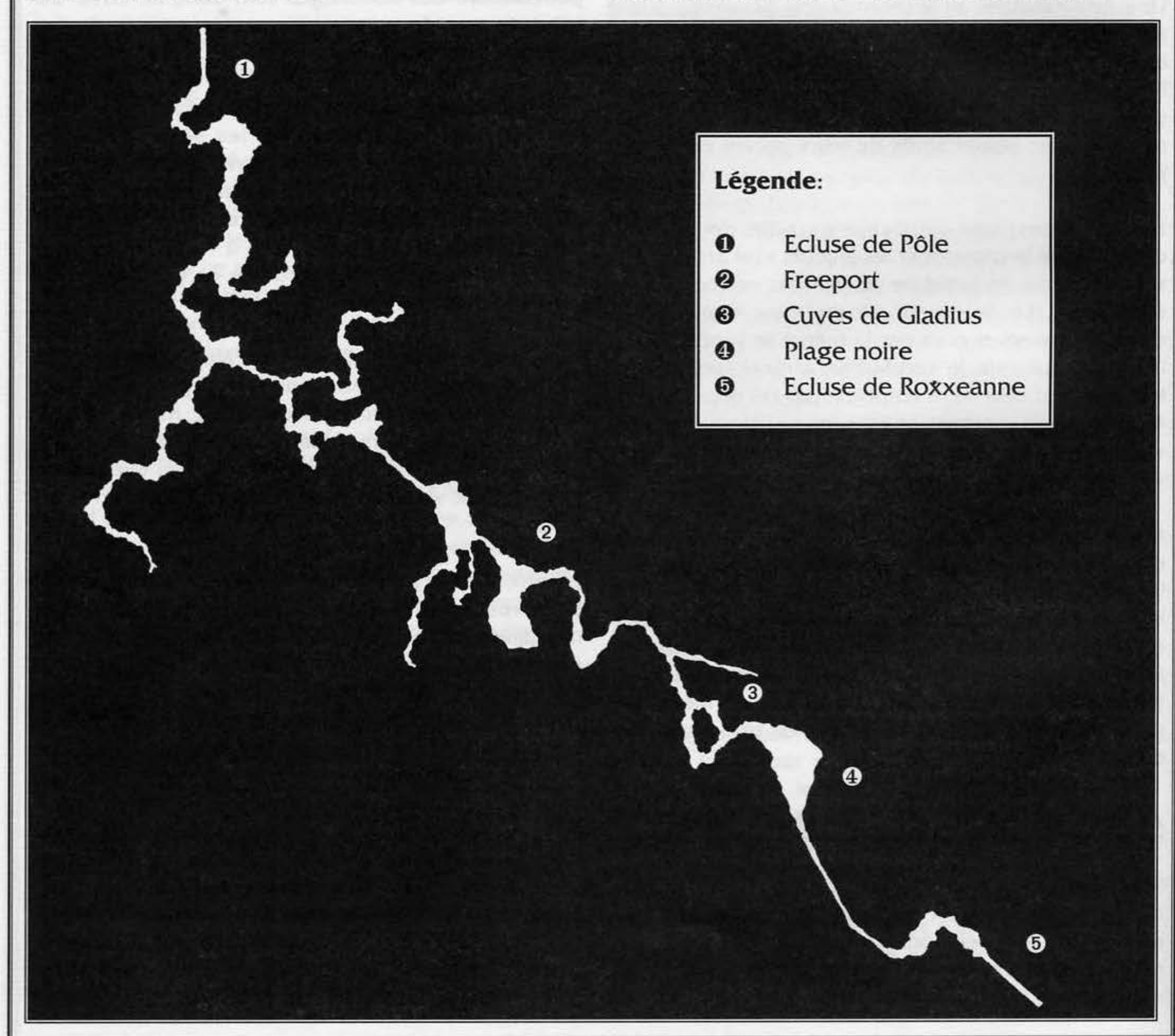
## Le grand départ

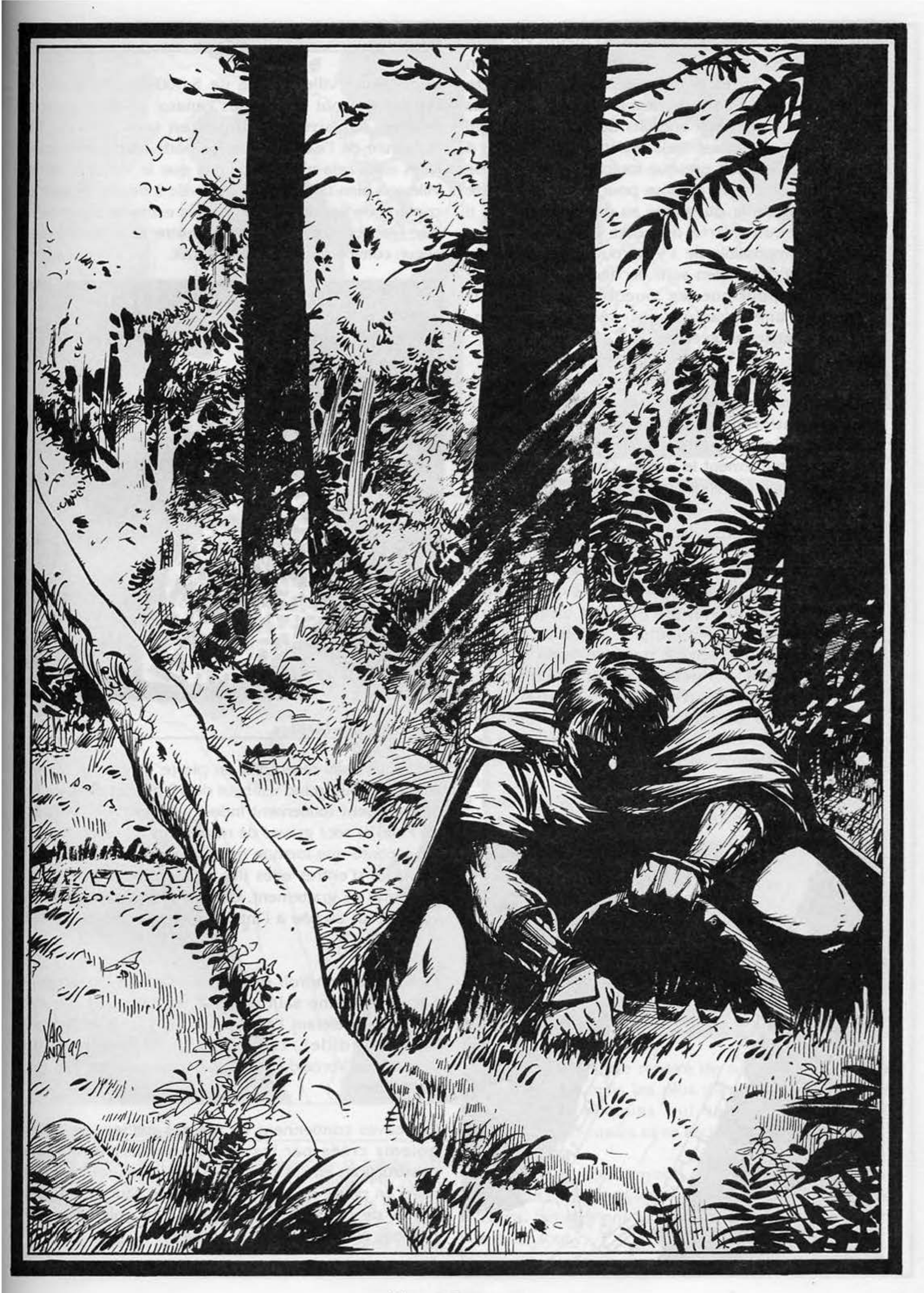
Après avoir chargé les joueurs attachés sur une charrette, Jacques et ses hommes sortent du quartier par la grande porte (le chariot qui devrait être normalement fouillé semble passer à travers le poste de contrôle avec un facilité déconcertante). En fait, c'est Jacques qui paie royalement le chef de la porte en échange de son silence et de son manque de curiosité. Après avoir graissé la patte d'une demi-douzaine de gardes, le convoi arrive au port de Pôle où les attends la barge dans laquelle les joueurs vont passer les jours qui vont venir.

**Note**: Depuis le début de ce scénario les joueurs sont bel et bien balladés sans pouvoir rien faire du tout. A partir du moment où les trois lunes qui gravitent autour de Tanæphis auront disparu, ils pourront, dans le calme des canaux, tenter de retrouver leurs armes et de s'échapper. Tout est prévu ne craignez rien. S'ils savent faire parler et se lier d'amitié avec certains personnages, ils pourront retrouver leur puissance passée et tenter de faire triompher la vérité. Il ne reste plus qu'à vous présenter le lieu de ce charmant huis-clos, les acteurs qui le composent et les quelques événements qui émailleront le voyage.

## Les canaux de Pôle

Les canaux souterrains qui relient le port de Pôle à la Roxxeanne font environ 20 polacs de long. Ils ont été construits par les nains pour les elfes. Autant dire que la construction est solide bien que, par endroits, des cavernes naturelles, des plages et des rivières souterraines ont creusé les immenses murs nains.





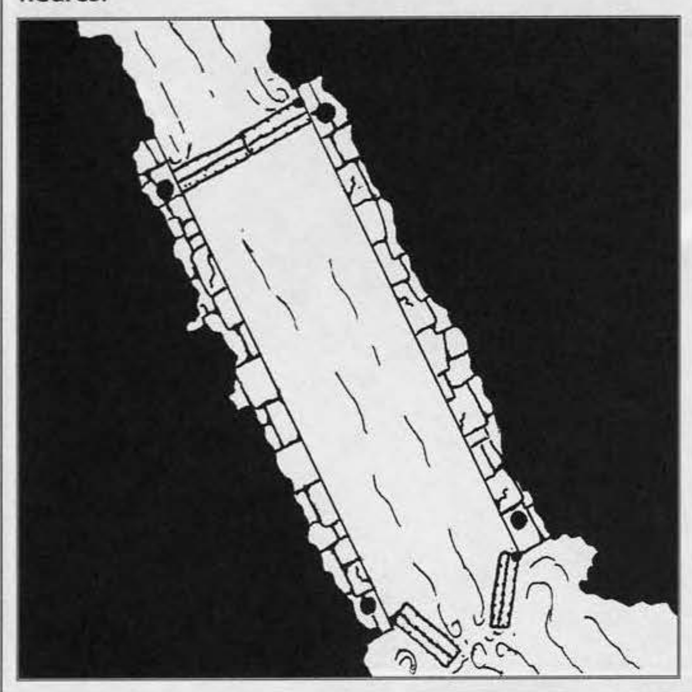
**Faucheur**

Bien que le canal lui même fasse 30 mètres de large pour 15 mètres de haut, les éboulements et l'érosion peuvent faire varier grandement ces valeurs. De même, le trajet est normalement en ligne droite, mais il existe à de nombreux endroits des bifurcations qui se terminent en impasse mais seulement au bout de 4 à 5 polacs. L'eau fait presque toujours 10 mètres de profondeur bien que, comme pour les autres, cette valeur puisse varier du simple au double. Bien sur, il n'existe aucune carte de cette région et il est totalement impossible de s'y retrouver. Le maître de jeu devra prendre bien soin de décrire l'immensité des canaux pour que les joueurs ne tentent pas bêtement une évasion qui se solderait immanquablement par un échec.

Le plan fourni avec le scénario ne tient pas compte des boyaux de moins de 2 mètres de large et qui sont presque entièrement submergés. Il y en a une multitude et les repérer sur la carte n'aurait fait que compliquer inutilement le dessin. On peut cependant remarquer quelques endroits étranges:

## L'écluse de Pôle

Mûe par on ne sait quel mécanisme étrange, cette écluse fonctionne automatiquement dès qu'un bateau rentre dans le caisson prévu à cet effet. Aucun voyageur ne serait assez fou pour tenter de détruire cet appareillage qui semble de toute façon en avoir déjà vu d'autres. On peut imaginer qu'un groupe d'hommes (mêmes armés d'armes-dieux) ne pourraient pas endommager l'écluse. Certains scientifiques et artisans Vorozions pensent que ces écluses bénéficient de la même "protection" que les célèbres dômes du palais de l'empereur (qui n'ont jamais été cassés). Passer d'un coté à l'autre prend 3 heures.



## Freeport

Cette petite ville franche de 5.000 habitants est le repaire de tout ce que les canaux peuvent abriter comme corsaires et pirates en tous genres. La proximité de l'eau fait que les porteurs d'armes sont rares mais cela n'empêche pas que la vie dans cette ville soit bien la chose la plus facile à perdre (à part le contenu de sa bourse). Les pirates estiment cependant que Freeport est un territoire neutre et n'attaqueront aucun convoi qui s'en approcherait.

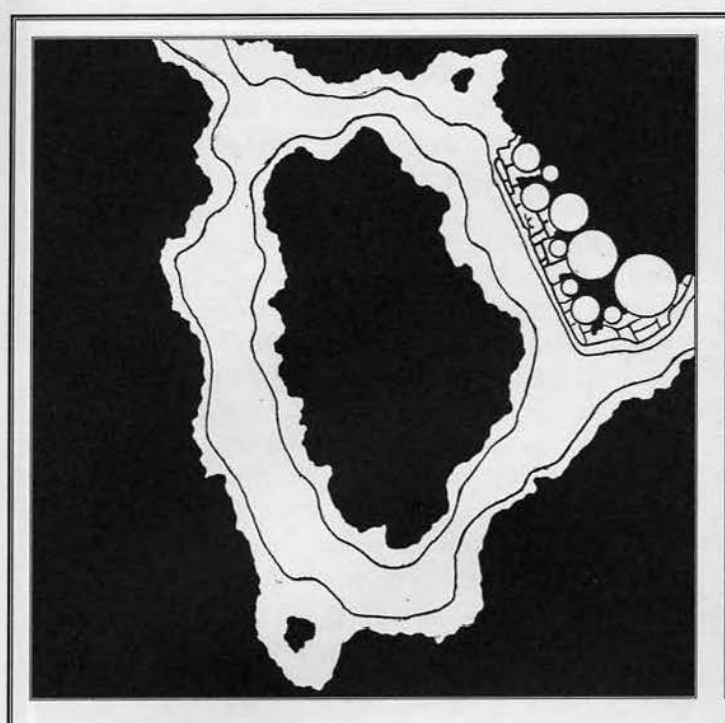


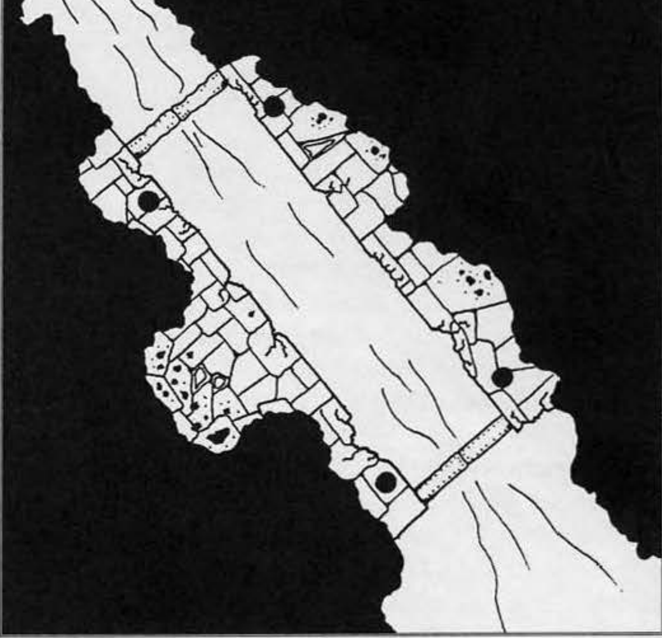
## Les cuves de Gladius

Ces immenses réservoirs en pierre (il y en a dix en tout et le plus grand est haut de 10 mètres et large de 5) paraissent totalement indestructibles (voir "l'écluse de Pôle) et sont gravés de multitudes de runes naines. On raconte que lorsque que l'on pose son oreille sur certaines d'entres elles (les plus petites), on entend une sorte de grattement. Comme si quelque chose de vivant était cachée à l'intérieur, depuis des siècles et des siècles.

Puisqu'à cet endroit des canaux la voie est double, aucun capitaine sain d'esprit ne passerait par cet itinéraire, préférant l'autre coté (plus long mais aussi moins sordide). Les cuves portent le nom du scientifique Vorozion qui les a découverte, en 998 Ap. de Néinnes.

Ces cuves contiennent en fait des milliers de petits golems créés par les nains pour détruire leurs constructions en cas de guerre. Ces créatures sont des nains en pierre de 10 centimètres de haut et qui sont armés de pioches et des pelles. Un golem sur dix possède en plus une petite brouette.





## La plage noire

Cette grande étendue de sable fin entièrement noir semble maudite car aucun prédateur ni être vivant d'ailleurs n'y séjourne. Les quelques rares bateaux qui y ont fait escale ornent encore le rivage de cette plage, comme bloqués à tout jamais à cet endroit. Inutile de préciser que l'on a jamais retrouvé ne serait-ce qu'un seul membre d'équipagex. Le mystère reste donc entier.



## L'écluse de Roxxeanne

Cette écluse fonctionne exactement de la même façon que celle de Pôle et est tout aussi solide. On raconte même que des soldats Vorozions ont tenté de la détruire mais sans y parvenir. Les traces laissées par de grosses masses d'armes semblent en effet confirmer cette rumeur.

**Le combat dans le noir**

Comme pour les combats dans la forge de Blackbeard, les altercations entre les joueurs et les PNJs risquent d'être limités par la source de lumière disponible dans les canaux. Les champignons fluorescents existent mais sont assez rares. Les barges sont normalement éclairées, mais il suffit d'un brusque coup de vent ou d'un chavirement pour que tout notre petit monde se retrouve rapidement à l'eau. En combat, l'absence plus ou moins totale de lumière provoque les malus suivants:

| Situation | Malus |
|---|---|
| Noir total | -50% |
| Champignon fluorescent | -30%* |
| Torche improvisée | -25% |
| Torche | -10% |
| Lanterne | -5% |
| Pouvoir de lumière | +00% |

*: Les champignons fluorescents décrochés de leurs murs d'attache perdent leur luminosité au bout de 24 heures.

Les canaux sont le repaire de nombreuses créatures carnassières mais les plus dangereuses restent les groupes d'humains qui se transforment pour l'occasion en pirates et en esclavagistes.

La barge du polac myope et son équipage en ont vu d'autres mais le voyage ne sera cependant pas de tout repos. Simplement à cause d'une petite météorite de rien du tout.

# La barge du "polac myope"

Les barges qui naviguent sur les canaux de Pôle sont de grandes barques à fond plat mûs par la seule force de l'individu responsable de la perche. Autant dire que le trajet Pôle-Roxxeanne est plus facile à faire que le contraire (dans le sens du courant). En effet, même si les canaux sont artificiels le courant est raisonnablement fort et un bateau à fond plat du type de ceux utilisés par les joueurs peut parcourir 4 polacs par jour (en tenant compte des précautions à prendre lors des passages difficiles).

Pour remonter vers Pôle, par contre, il faut compter environ un demi-polac par jour (la barge se déplace donc 8 fois plus lentement). L'embarcation elle-même fait 6 mètres de large sur 12 mètres de long et possède une petite zone couverte qui comprend une petite cuisine, la chambre du capitaine et une grande salle où les passagers peuvent dormir.

A l'avant, entre les tonneaux qui contiennent eau potable et nourriture, on trouve une cage aux barreaux d'acier qui sert normalement à transporter des animaux de contrebande pour les arènes mais qui, exceptionnellement contient des créatures beaucoup plus dangereuses: Les personnages. Sur chaque coté de l'embarcation, on peut voir 2 arbalètes attachées au plat-bord. Elles servent à éloigner d'éventuels pirates (chacune des 4 arbalètes est assortie d'un petit carquois contenant 10 carreaux).

## L'équipage

Une fois les joueurs placés dans la cage, les sbires de Jacques regagnent leur repère. Ils ne font pas partie de l'équipage. Jacques, quant à lui, n'est pas le capitaine du bateau, mais uniquement un sergent-recruteur (et magouilleur à ses heures) aux ordres de Marcus Poseïdon, pirate d'origine Vorozion qui dirige d'une main de fer cette petite embarcation. L'équipage se compose de:

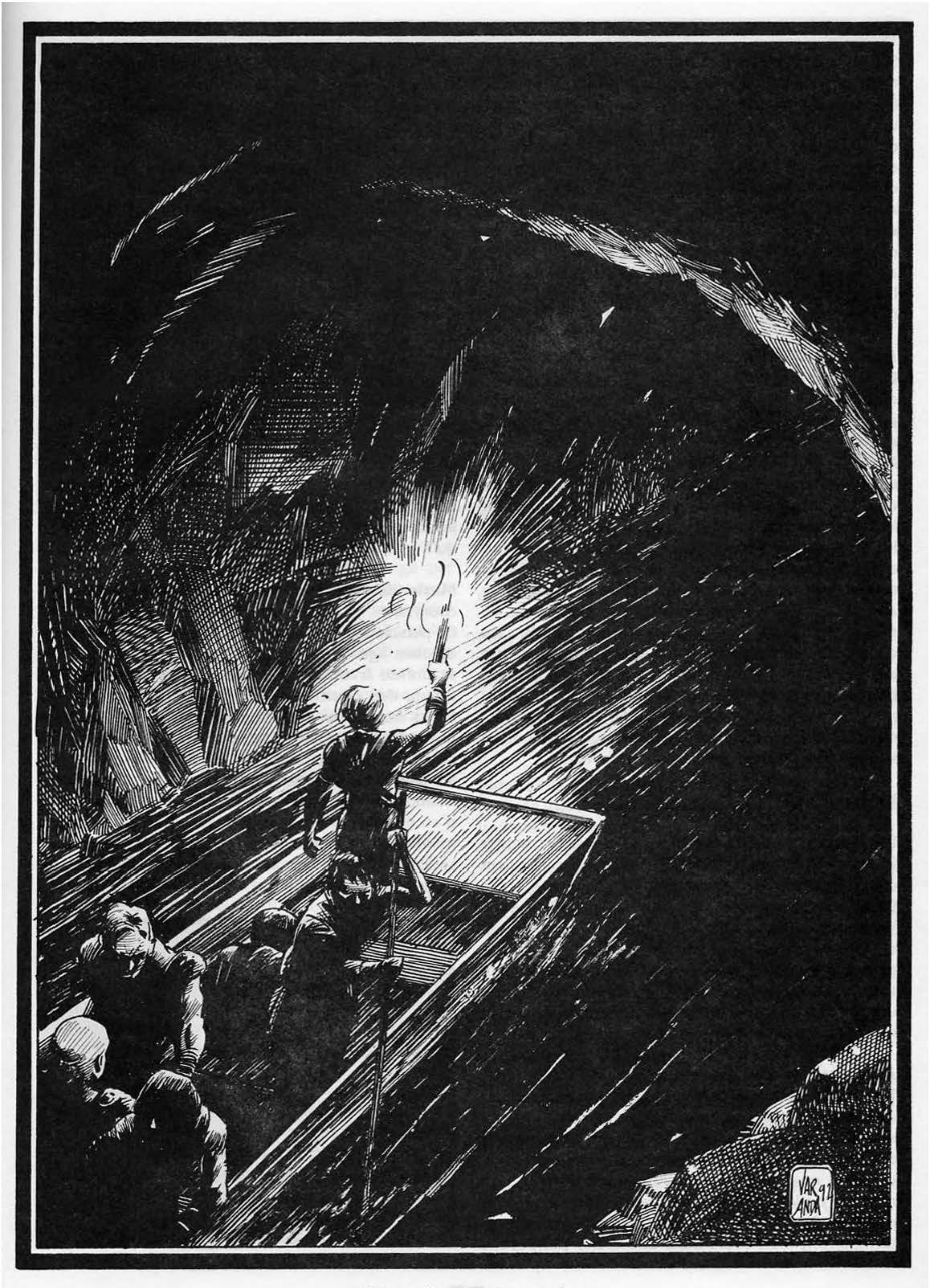
**Marcus Poseïdon**, Capitaine
Baroudeur depuis de longues années, Marcus est devenu porteur d'arme après avoir combattu des pirates sur toute la longueur de ces canaux. Il les connait comme sa poche et est toujours prêt à tenter un mauvais coup pour gagner des Cestes ou des Rams qu'il va ensuite dépenser pendant un mois sabbatique par an dans les plus beaux appartements de la guilde des courtisans. Il est coléreux, sévère mais respecte par dessus tout ses hommes et tout adversaire franc (et qui se bat bien). Il reste néanmoins un criminel, dont la tête est mise à prix par plusieurs grandes familles Derigions et Vorozions. Il est assez grand (1m95), pèse 80 kilogrammes (rien que du muscle) et porte une fine moustache aussi noire que ses cheveux. Il pourrait être beau si son visage (et le reste de son corps) n'était marqué par des nombreuses cicatrices, témoins de combats passés.

**Martin Rehard**, Second
Martin est ce que l'on pourrait appeler un homme à femmes. Il les adore et est prêt à tout pour gagner l'argent qui lui permet de leur faire oublier sa condition de pirate. Il n'aime pas particulièrement le métier de marin (surtout dans les canaux) mais adore, par contre, se battre. Il ne voulait être ni militaire ni gladiateur (il est de toute façon trop malingre pour cela) et s'est donc retrouvé second sur cette petite embarcation de fortune où les risques sont grands et la paie importante (c'est avant tout cela qui compte pour lui). Il est petit (1m70) et porte une barbe blonde et des cheveux assez longs qui lui retombent sur les épaules. Il est très fier de ses beaux yeux bleus.

**Jacques Gueckon**, Sergent-recruteur
C'est lui même qui se donne ce nom ronflant. C'est en fait tout simplement l'âme damnée de Marcus. Il est vicieux, malin et, mais personne ne le sait, jaloux de son capitaine (qu'il défend pourtant toujours avec véhémence). Il est un tantinet sadique et déteste les étudiants (il est très jaloux d'eux aussi). Son grand rêve serait de prendre la place de Marcus et de se servir de ses richesses accumulées pour apprendre à lire. Il est chauve, petit (1m60) et relativement vieux pour le monde de Bloodlust© (36 ans).

**Mamboullo**, Marin
D'un naturel jovial et docile, Mamboullo reste la force de frappe principale de la barge. Il se bat avec un hache à deux mains et est connu de tous les pirates pour sa force exceptionnelle ainsi que pour le nombre d'ennemis qu'il a exécuté sur les ordres de son capitaine (qu'il appelle 'taine). Il est relativement timide avec les étrangers mais pourra se lier rapidement d'amitié avec l'un d'entre eux si ce dernier est sympathique avec lui et s'il le traite comme autre chose qu'une machine à tuer.

**Deis Rex**, Marin
Ce marin Vorozion est un mercenaire pur et dur. Il travaille uniquement pour celui qui place devant lui le plus de Rams possibles (et pour l'instant c'est Marcus le plus riche). Il est taciturne, solitaire mais finalement bien seul (et il n'aime pas cela). Il ne parle presque pas et s'exprime par courtes phrases. Il est très laid, assez grand (1m80), porte des cheveux noirs et longs. Il dit avoir des ancêtres Piorads mais ses faibles compétences de combat peuvent faire penser que si du sang étranger coule dans ses veines, il doit être Derigion.




**Canal souterrain**

**Thorkald**, Marin
Seul Hysnaton de l'équipage, Thorkald est la risée de tous les autres. Son aspect ridicule et sa faible taille font qu'il est très complexé et prompt à se fâcher pour un oui ou pour un non, ce qui fait encore plus rire ceux qui se moquent de lui (Martin et Jacques et quelquefois Deis). Il est secrètement amoureux d'Anaïs mais est tellement timide qu'il n'osera jamais avouer son amour. C'est un piètre combattant mais il est chargé d'entretenir le bateau et de réparer tout ce qui peut casser (y compris les armes et les armures). Il a été élevé dans une famille Vorozion et possède donc les compétences spécifiques de cette race (Connaissance et Artisanat).

**Anaïs Lillius**, Cuisinière
Cette jeune fille fine et gracile n'est autre que la fille de Marcus. Il se garde cependant bien de le dire aux autres membres de l'équipage. Mamboullo a la garde d'Anaïs et a pour ordre de tuer sans aucune autre forme de procès toute personne qui tenterait quoi que ce soit de dégradant pour elle. Il a déjà, à cause de cela, tué trois membres d'équipage. Ceux qui restent le savent très bien et ne s'occupent jamais d'elle. Mais les joueurs n'en savent rien. Elle est jolie, jeune (16 ans) et porte de longs cheveux châtains. Elle fait la cuisine pour tous les occupants du bateau. Au premier abord, on peut croire qu'elle est une sorte de mascotte mais une étude approfondie du comportement de Marcus à son égard peut permettre aux joueurs de découvrir le pot aux roses (à vous de bien faire passer ce sentiment d'amour paternel refoulé de Marcus envers Anaïs). Le pire dans toute cette histoire, c'est qu'Anaïs est elle aussi amoureuse secrètement de Thorkald (l'amour est aveugle).

## Les passagers

Les passagers sont au nombre de trois (sans compter les joueurs) et sont tous des Vorozions qui reviennent chez eux après avoir passés un an dans une école Derigion. Ils sont bien sur hors-la-loi (puisque les Vorozions interdisent à leurs jeunes d'aller étudier chez leurs ennemis) et ont payé un prix d'or pour pouvoir faire ce voyage sans encombres. Ils paraissent tous terrorisés (bien que pour l'un d'entre eux, ce soit une façade bien préparée) et seront complètement muets durant le premier jour de voyage.

**Annatella Firkallus**, Membre de la mort carmin
Trop contente d'avoir éliminé dame Lorena, la mort carmin ne veut pas laisser quoi que ce soit au hasard et a décidé de bien surveiller les joueurs. La passagère de dernière minute qui compte se rendre de toute urgence en territoire Vorozion n'est autre qu'un membre de la mort carmin porteur d'arme et dont le principal but est de bien s'assurer que les joueurs termineront leurs jours dans une arène clandestine Vorozion (ils auraient aussi bien pu les faire éliminer, mais la mort carmin frappe en tous sens et réserve ses forces à d'autres endroits). Annatella est donc seule pour mener à bien cette mission et se sent très mal à l'aise. En effet, son arme qui doit rester secrète (une jeune étudiante est rarement porteur d'arme) hait l'eau (comme presque toutes les armes) et rend par la même son porteur anxieux. De plus, Annatella est débutante et a peur de ne pas être assez forte pour tuer les joueurs si ceux-ci sortent de leur cage (et même s'ils n'ont pas encore retrouvés leurs armes).

**Lucius Markoni**, Etudiant
C'est le seul passager qui est réellement ce qu'il prétend être. Il est apeuré par le voyage et par les gens qui l'entourent. Il serait, à la limite, attiré par Anaïs mais le sourire carnassier de Mamboullo et surtout sa hache à deux mains l'a rapidement fait renoncer. Il compte bien se faire le plus petit possible et rester ainsi au fond du bateau jusqu'à l'arrivée en territoire Vorozion. Il est aussi terrorisé à l'idée d'être appréhendé par des soldats de l'armée régulière Vorozion (il n'est, bien évidemment, pas en règle avec les dernières lois en vigueur puisque cela fait un an qu'il a quitté son beau pays démocratique).

**Maximillien de Borenne**, Membre de la guilde des courtisans
Ce personnage énigmatique qui se fait passer pour un étudiant âgé ("il n'y a pas d'âge pour apprendre" est sa phrase favorite) n'est autre qu'un membre de la guilde des courtisans de Pôle qui enquête sur les trafics des canaux de Pôle dans le simple but de créer une autorité supérieure qui relierait tous les trafiquants de cette partie de Tanæphis. Inutile de dire que tous les pirates ne sont pas enchantés de cette soit-disant alliance forcée et que (Marcus en tête) la seule vue d'un membre officiel de la guilde des courtisans (au moins pour la partie "espionnage, vol et assassinat" suffit à les rendre très nerveux. Il devra donc tout faire pour rester incognito.

**Quelques petits conseils en vrac**

Tout ce petit monde va vivre durant plusieurs jours en compagnie des joueurs et ces derniers devront tout faire pour que l'un d'entre eux les libère. Le maître de jeu devra donc bien prendre soin de les jouer au mieux de ses possibilités et en faisant ressortir les défauts et les qualités de chacun, ainsi que leurs relations avec les autres membres de l'équipage et les autres passagers. Il ne faudrait surtout pas que les joueurs, dégoutés d'être séparés de leurs armes attendent que le bon dieu (ou le maître de jeu) vienne les libérer. Il leur faudra agir pour que cela arrive.

**Résumé des personnages**

Le petit tableau ci-dessous vous permettra de décrire facilement les personnages présents sur la barge et de calculer leurs caractéristiques et compétences si besoin est (en cas de combat par exemple).

| Nom | Age | Taille | Poids | Caractéristiques | Note(s) |
|---|---|---|---|---|---|
| Marcus Poseïdon | 34 | 1,95 | 80 | Vorozion porteur | Voir fiche séparée |
| Martin Rehard | 28 | 1,70 | 65 | Derigion leader | Commandement: 70% |
| Jacques Gueckon | 36 | 1,60 | 65 | Derigion élite | Marchandage: 65% |
| Mamboullo | 22 | 2,10 | 100 | Gadhar élite | Attaque brutale: 60% |
| Deis Rex | 26 | 1,80 | 80 | Vorozion vétéran | Séduction: 50% |
| Thorkald | 19 | 1,50 | 60 | Hysnaton normal | Yeux verts vifs |
| Anaïs Lillius | 16 | 1,75 | 50 | Vorozion normal | Séduction: 60% |
| Annatella Firkalius | 23 | 1,70 | 55 | Vorozion porteur | Voir fiche séparée |
| Lucius Markoni | 20 | 1,70 | 65 | Vorozion normal | Connaissance Derigion: 40% |
| Maximillien de Borenne | 30 | 1,75 | 70 | Vorozion normal | Connaissance Vorozion: 100% |

## L'évasion

Le seul moyen valable pour s'évader c'est de réussir à convaincre un ou plusieurs occupants de la barge que les joueurs seraient mieux en dehors de la cage qu'à l'intérieur. Pour cela, ils devront, par leurs seuls dons diplomatiques, utiliser les penchants cachés et les intérêts souvent divergents des membres de l'équipage et des passagers pour arriver à leurs fins. Séparés de leurs armes et livrés à eux mêmes, les joueurs vont devoir faire preuve de beaucoup de finesse pour ne pas finir leurs jours dans une arène clandestine Vorozion. Les interactions entre les différents PNJs sont nombreuses mais on peut tout de même donner au maître de jeu quelques idées.

**Pour être libérés**: Trois personnes sont susceptibles de libérer les joueurs: Anaïs, Thorkald et Lucius. Décider Thorkald demande une poigne de fer et une diplomatie à tout épreuve. Il faut lui dire qu'avec l'aide des joueurs il pourra avouer son amour à Anaïs et ce même sans l'accord de son père. Inutile de préciser qu'il faudra tout d'abord apprendre ses sentiments pour elle ainsi que les liens de parenté entre elle et le capitaine.

Si les joueurs ont la bonne idée d'être les confidents des deux jeunes gens ils apprendront aussi qu'Anaïs éprouve les mêmes sentiments que Thorkald ce qui devrait, une fois la vérité mise à jour, fortifier leur amour et ainsi leur permettre de tenir tête au père de la jeune fille. Si Anaïs est aidée par les joueurs, elle pourra influencer son père pour qu'il les libère. Dans tous les cas, Anaïs peut faire faire n'importe quoi à son père, si elle en prend la peine et si elle se rend compte de l'influence qu'elle a sur lui.

Lucius devra être menacé pour qu'il daigne libérer les joueurs. Puisque cette libération ne recevra pas l'aval du capitaine, il y a fort à parier que les joueurs devront ensuite imaginer une excuse pour se trouver en dehors de leur cage (et une encore meilleure pour ne pas y retourner).

**Pour déclencher une mutinerie**: Mamboullo ne se rend pas compte que la plupart des autres marins (à part les deux jeunes amoureux et le capitaine) se moquent de lui et il serait souhaitable que les joueurs s'en fasse un ami en cas de combat ou au moins de conflit (de canard).

Dans le cas où les joueurs trouveraient assez de Rams (plus de 1000), ils pourraient engager Deis Rex. Si les joueurs se rendent compte que Jacques Gueckon convoite la place de son chef, ils peuvent tenter de l'inciter à déclencher une mutinerie (où ils seraient bien évidemment les acteurs principaux). A l'inverse, s'ils se rendent compte de ce petit grain de sable dans l'engrenage, ils peuvent le dénoncer au capitaine en espérant une libération plus rapide (il ne faut pas trop y compter quand même, le capitaine n'accordant que très peu de crédits aux dires de prisonniers. Il faudra avant tout trouver des preuves).

**Pour pouvoir s'enfuir**: Cette solution est à éviter absolument (les joueurs sont en effet trop peu expérimentés pour pouvoir s'échapper, à la nage, de l'embarcation et retrouver ensuite un autre bateau puis leurs armes).

Le maître de jeu devra bien prendre soin de décourager les joueurs qui voudraient se lancer dans une aventure aussi périlleuse.

# Quelques imprévus, pour la route

## Les événements aléatoires

Les joueurs partent dans la nuit pour les canaux de Pôle, et arrivent au petit matin du quatrième jour qui suit celui de leur départ. Le voyage durera donc 4 jours et quatre nuits. On estime qu'il y aura un événement toutes les douze heures (donc 8 jets en tout, quatre sur la table "journée" et quatre sur la table "nuit"). Evidemment, dans les cavernes, on ne peut différencier la nuit du jour, mais on estimera que les jets de "nuit" seront lancés lorsque l'équipage sera au repos, la barge avançant à très faible vitesse pour ne pas rencontrer d'obstacles imprévus et dangereux.

| d% | Evénements de jour |
|---|---|
| 01-20 | Indiscrétions |
| 21-40 | Confidences |
| 41-60 | Rencontre |
| 61-80 | Rencontre |
| 81-00 | Attaque |

| d% | Evénements de nuit |
|---|---|
| 01-20 | Vigie assoupie |
| 21-40 | Confidences |
| 41-60 | Rencontre |
| 61-80 | Attaque |
| 81-00 | Attaque |

**Indiscrétions**: Un PNJ laisse traîner une phrase malheureuse ou s'entretient un peu bruyamment avec un autre PNJ. Il peut s'agir de Jacques qui discute "Rams" avec Deis Rex, Mamboullo qui se plaint de ses conditions de travail ou bien encore Anaïs qui appelle le capitaine "papa". Le résultat de telles indiscrétions dépend de la façon dont les joueurs s'en serviront par la suite.

**Confidences**: Un PNJ vient chercher du réconfort auprès d'un des joueurs. Il pourra s'agir d'Anaïs, Thorkald ou bien Annatella (qui fera mine d'être malheureuse pour une histoire de cœur dans le seul et unique but de sympathiser avec les personnages pour mieux les surveiller). Le résultat de telles confidences dépend de la façon dont les joueurs vont mener la conversation.

**Rencontre**: La barge des joueurs est confrontée à une rencontre à priori pacifique. On peut imaginer la rencontre avec d'autres pirates, des bateaux marchands ou de simples cartographes légèrement égarés (le mot est faible). Il se peut que le capitaine décide d'attaquer un bateau particulièrement chargé et mal défendu.

**Attaque**: La barge est attaquée par des créatures ou des individus hostiles. On peut imaginer l'attaque de morts-vivants, des pirates assez courageux pour tenter d'aborder le Polac myope ou encore des reptiles cavernicoles affamés. Quelque soit la rencontre choisie par le maître de jeu, il se peut que l'équipage soit débordé et qu'ils libèrent les joueurs si ceux-ci demandent à participer au combat. Normalement, ils seront replacés dans leur cage pour la suite du voyage... Mais ce n'est pas obligatoire. Vous pouvez vous servir de cette événement pour faire attaquer Samshias Routeau (qui n'a rien compris au film, qui vient tuer les joueurs et qui risquera même de reconnaître Annatella, lui grillant par la même occasion sa couverture en parlant trop).

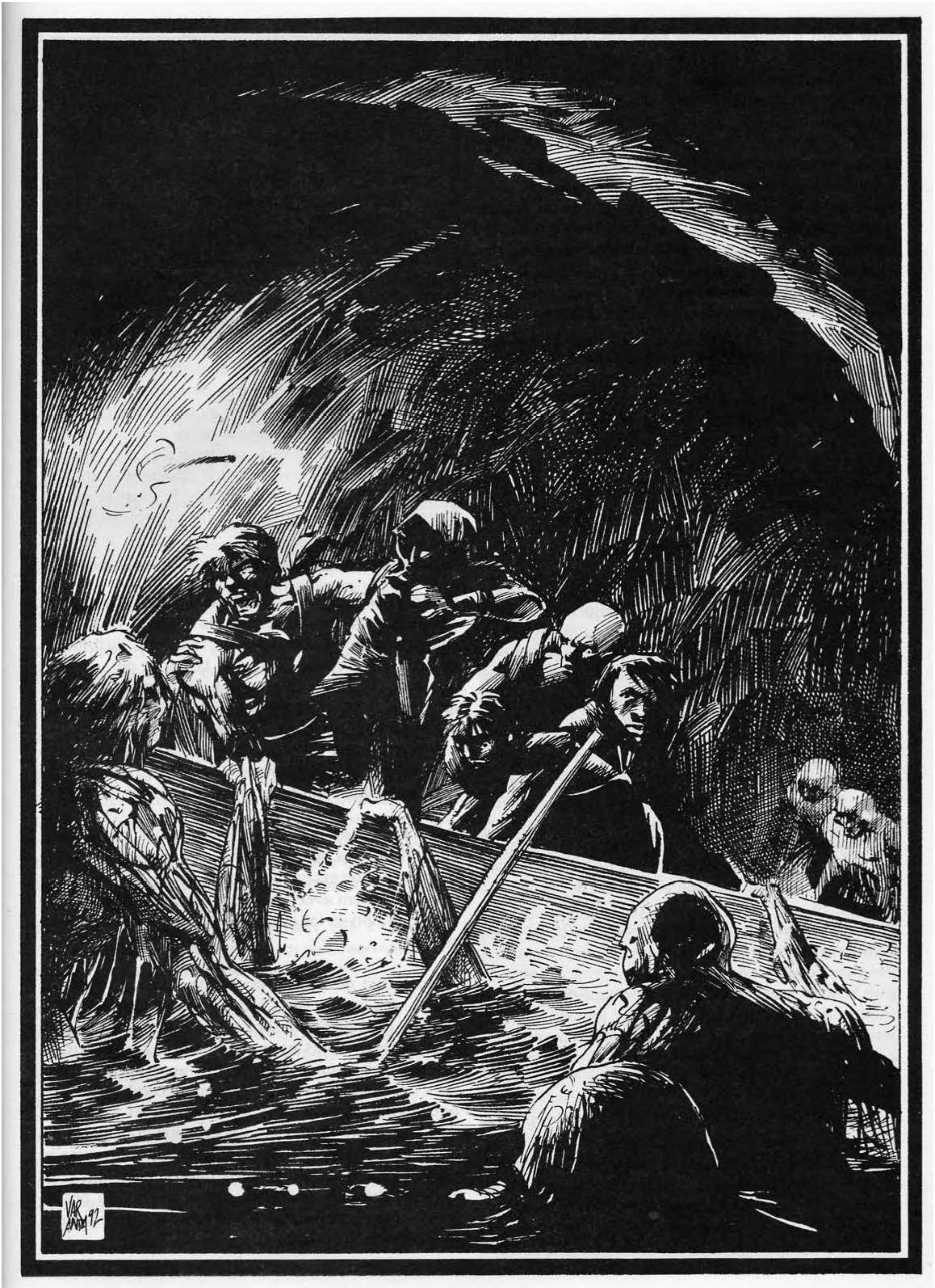
## Les événements prévus

Le chemin emprunté par les joueurs passe par des points fixes où des événements pas plus mobiles auront lieu. Ils sont au nombre de 8.

**L'écluse de Pôle** (au bout de 2 polacs): lorsque les joueurs arrivent à cette écluse, ils pourront se rendre compte que tout est automatique et semble indestructible. Un jet de Connaissance Derigion permettra de reconnaître une œuvre de fabrication naine (ainsi que des runes qui ornent la plupart des parties planes de l'édifice. Elles ne pourront malheureusement pas être déchiffrées).

**Freeport** (au bout de 10 polacs): Le capitaine ordonnera à tous d'aller faire un petit tour dans la ville histoire de se changer les idées. Il restera à bord avec Anaïs qui a un peu peur de cette ville et Thorkald qui ne veut pas la quitter des yeux. C'est un très bon moment pour inciter Thorkald à libérer les joueurs. Lorsque la barge arrive, le port est plein à craquer: Il contient une dizaine d'embarcations de toutes tailles. C'est avec l'une d'entre elle que les joueurs peuvent imaginer s'enfuir s'ils partent au moins avec un marin connaissant les canaux. Dans le cas contraire, une telle expédition serait un véritable suicide. Le vol d'une embarcation à quai est interdit par le "gouvernement" de la ville et les joueurs devront se battre pour réussir à s'enfuir.

**Chute d'une météorite** (au bout de 13 polacs): Les joueurs sont surpris par une énorme explosion qui semble vouloir faire écrouler tout le canal. Des morceaux de pierre tombent du plafond et un mur d'eau arrive à leur rencontre au bout de quelques minutes. Le bateau tient bon mais il est évident qu'il vient de se passer quelque chose de grave. On dirait un tremblement de terre ou une éruption volcanique. Les joueurs pourront penser que c'est bel et bien une météorite qui vient de toucher Tanæphis, mais aucun PNJ ne fera cette supposition, les tremblements de




**Attaque de mort-vivants**

terre étant fréquents dans ces régions (bien que rarement d'une telle intensité). Le capitaine demandera à tous de bien surveiller le chemin car des blocs ont pu tomber dans l'eau et créer ainsi de nouveaux écueils.

**Les cuves de Gladius** (au bout de 14 polacs): Lorsque la barge prend la route de gauche, pour éviter les cuves de Gladius, le capitaine aperçoit que des blocs barrent largement le passage et qu'il faut faire demi-tour. Le retard occasionné par cet événement sera de 3 heures. La barge prendra ensuite la route de droite pour passer entre les immenses cuves. Les joueurs pourront alors s'apercevoir que la plus grande d'entre elles est fissurée et qu'une sorte de sable à gros grain s'en échappe et tombe dans l'eau. Un jet de Repérage "moyen" permettra de voir ce sable bouger comme s'il était vivant (ce qui devrait sacrément faire réfléchir les joueurs). S'ils en font la remarque au capitaine, celui-ci ordonnera que la barge se rapproche de l'endroit et les joueurs ainsi que tous les autres occupants de la barge verront alors s'en echapper les petites créatures créés par les nains pour détruire les canaux. Le compte à rebours est commencé (voir à ce sujet le chapitre: Le plan des nains).

**La plage noire** (au bout de 16 polacs): Alors que les joueurs longent la zone appelée "plage noire", des morts-vivants dérangés par la chute de la météorite et par les golems nains attaquent leur bateau. Leur nature et leur nombre exact dépend de la puissance des occupants encore vivants dans la barge (à votre bon cœur monsieur le maître de jeu).

**L'écluse de Roxxeanne** (au bout de 19 polacs): Si tout se passe comme prévu, les joueurs arriveront en même temps à l'écluse que les golems nains et que Whitebear et son porteur. Les retrouvailles seront grandioses et gare à ceux qui voudront empêcher l'arme de libérer ses amis. Pour plus de précisions sur cette rencontre, voir le chapitre "Le plan des nains".

**La barge de marchandises** (au bout de 20 polacs): L'embarcation qui contient les armes des joueurs a une journée d'avance durant les 4 premiers jours et reste ensuite bloquée dans l'éboulement causé par la chute de la météorite lors du dernier jour de voyage. Les joueurs retrouveront donc obligatoirement leurs armes à ce moment là (ou avant s'ils trouvent un moyen d'aller plus vite).

Cependant, s'ils n'ont toujours pas été libérés ou si une mutinerie ne s'est pas déclenché d'ici là, ils ne pourront pas les récupérer. La barge est néanmoins occupée par des pirates et un combat devra donc se dérouler avant que les joueurs puissent retrouver leurs âmes soeurs.

**Mais que fait Whitebear ?**

Les joueurs ont quitté il y a plusieurs mois maintenant Whitebear et son porteur Blackbeard. Comment se fait-il donc que cette arme réapparaisse juste au moment où les joueurs en ont besoin: C'est facile ! Blackbeard est malheureusement mort depuis quelques semaines et Whitebear avait décidé de se mettre au vert, dans un petit village Derigion non loin de Pôle (à 20 pôlacs environs). Porté par un fermier Derigion, l'arme coulait des jours tranquilles. Un jour, alors que son porteur venait d'être attaqué par des loups, Whitebear invoqua des animaux pour se défendre. Ce n'est pas sans un certain etonnement que l'arme vit apparaître des petits golems nains. Suivant leur trace, elle arriva au point de chute de la météorite et descendit dans une crevasse formée par le cratère de la pierre de lune. Après quelques heures d'exploration, Whitebear arriva non loin de l'écluse Roxxeanne. Et c'est là qu'il rencontre les joueurs (qui ont justement bien besoin de lui).

Il faudra faire vite car la barge vient juste de rentrer en collision avec un roc tombé du plafond et elle est clairement en train de couler (on estime qu'il faudra environ 10 minutes pour que la barge ne soit plus qu'un souvenir (si besoin est, les armes, une fois arrivées à 50 mètres du bateau, entreront en communication avec l'arme de Marcus pour la prévenir de leur fin toute proche). S'ils se sont bien débrouillés, plusieurs marins devraient participer au combat et ainsi réduire les chances de mort violente.

Une fois que les joueurs auront retrouvés leurs armes, aucun PNJ ne s'opposera à leur départ mais il serait peut être intéressant pour eux de ne pas se facher immédiatement avec Marcus. C'est un homme intègre quoi que hors-la-loi et on a toujours besoin d'un ami de plus.

Il faut aussi noter que les pirates qui ont volé les armes des joueurs (ou plutôt qui les ont acheté à Jacques) font partie de l'organisation qui rassemble les morceaux d'Œphis et que la barge en contient un chargement assez important. Malheureusement pour les joueurs, la barge coulera durant le combat (c'est un peu téléphoné mais il est impératif que les joueurs ne puissent pas retourner dans les canaux après la fin du scénario). En effet, le but du suivant sera de retrouver de la pierre d'Œphis et vous devrez bien leur faire comprendre qu'ils n'en trouveront pas ici, au besoin avec des menaces diverses (éboulements, tremblement de terre).

Lorsque les armes des joueurs parleront avec celle de Marcus, celle de Annatella s'apercevra qu'elle et son porteur doivent faire vite pour éliminer tous les joueurs. Si elle n'y parvient pas, elle tentera de s'enfuir ou de rester cachée si elle n'a pas été démasquée depuis le debut. Elle faussera ensuite compagnie au groupe pour aller prévenir un responsable de la mort carmin le plus vite possible.

**La sortie** (au bout de 21 polacs): Pour connaître le spectacle qui attend les joueurs dès leur sortie, lisez donc l'introduction du scénario suivant.

## Le plan des nains

Il y a bien longtemps (plusieurs milliers d'années), les nains avaient passé avec les elfes un contrat visant à contruire un énorme canal équipé d'écluses automatiques qui devaient servir aux elfes à ravitailler leur capitale en denrées périssables. Le contrat fut signé et les canaux construits. Mais les nains, prévoyant qu'une guerre était toujours possible créerent un système de destruction des canaux sous la forme de petits êtres de pierre animés dont le seul but serait la destruction des points névralgiques des canaux.

Ils enfermèrent ces créatures magiques dans de grandes cuves et mirent au point un système d'ouverture très complexe. Système qui ne servit jamais, les nains n'entrèrent en effet jamais en guerre avec les elfes (chaque civilisation disparut de son coté).

La chute d'une météorite d'Œphis juste à l'endroit de l'emplacement des cuves fissura l'une d'elles et libérant les golems. Ces derniers commencèrent immédiatement à se diriger vers les deux écluses. N'importe quel nain peut leur signifier de faire demi-tour, mais encore faudrait-t-il en trouver un...

Or, si Whitebear n'est pas un nain, elle a passé les derniers mois avec Blackbeard (un nain mort-vivant) et connait les rudiments de la langue naine.

Elle pourra donc, si les joueurs y pensent d'eux mêmes, leur traduire des ordres qu'il devront répéter phonétiquement aux golems dans le but de les stopper dans leur entreprise de démolition généralisée.

Les joueurs devront faire preuve d'une grande diplomatie pour faire comprendre à ces petits bonhommes qu'ils sont victimes d'une erreur "géologique" et que les nains ne sont pas en guerre avec les elfes.

**Comment bien incarner les golems**

Il faudra jouer ces petites créatures comme des individus bornés mais pas entièrement idiots. Ils ont été créés pour faire un travail bien précis et sont légèrement monomaniaques. Les individus dotés de brouettes sont des responsables et ce sont eux qui s'expriment plus particulièrement. Ils ne souffrent pas et ne ressentent pas le fait d'écraser quelques dizaines de golems comme une agression mais uniquement comme un blocage de leur travaiL. Imaginez un responsable de la CGT discutant avec le patron d'une entreprise en grève et vous aurez une idée de ce qui attends les joueurs.

### L'état des canaux...

... Après la météorite.

Lorsque les joueurs ont déja parcouru les trois cinquième du trajet (donc lorsqu'ils arrivent au 13ème polac de voyage), une petite météorite d'Œphis tombe au niveau des cuves de Gladius. Elle est trop petite pour que l'on puisse récupérer du minerai mais elle cause des dommages certains au canal et à la plus grande cuve. Les événements qui vont donc s'enchaîner durant les dernières heures seront donc tous dus à cet incident. Cela inclus:

- La grande cuve se fissure et les golems sortent de leur torpeur et partent au nord et au sud pour détruire les deux écluses.

- Whitebear et son nouveau porteur invoquent par erreur des golems et rentre dans le canal au niveau de l'écluse de Roxxeanne.

- La barge de marchandise qui contient les armes des joueurs heurte un rocher fraîchement tombé du plafond et s'échoue, avant de couler, au moment où les joueurs arrivent.

- Même si les joueurs arrêtent les golems avant qu'ils ne détruisent l'écluse de Roxxeanne, ils ne peuvent les empêcher de détruire celle de Pôle, quelques 20 jours plus tard (le temps que les petites créatures remontent le canal en marchant au fond de l'eau).

- Le trajet entre Pôle et la Roxxeanne devient de toutes façons très difficile à cause des blocs de pierre tombés ça et là du plafond. On peut estimer que les chances de parvenir vivant de l'autre coté sont de de 20% (avec des marins connaissant les canaux).

- Freeport, qui est alors coupé du monde extérieur, vit sur ses réserves, essayant à tout prix de parvenir à rétablir le contact avec l'extérieur (de biens passionnants scénarios en perspective).

# Annexe

## (caractéristiques des adversaires)

Le combat ne devrait pas être un ingrédient principal de ce scénario vu que les joueurs ne sont pas en possession de leurs armes. Les personnages et créatures présentées ci-dessous sont donc beaucoup plus dangereuses qu'il n'y parait.

### Barge de pirates (typique)

Une barge de pirates contient normalement 4 à 5 arbalètes fixées sur les cotés et sur l'avant de l'embarcation. Le capitaine est le plus souvent un Vorozion Leader et les hommes sont presque tous des Alwegs vétérans. Ils sont armés assez aléatoirement, mais on peut tout de même définir les combattants suivants:

#### Capitaine

**Type**: Vorozion leader.
**Points de vie**: 20.
**Arme**: Epée longue (AB:40%, Dommages: H, Init: 5).
**Armure**: Cuir clouté (5).

#### Marin de type A (5)

**Type**: Alweg vétéran.
**Points de vie**: 26.
**Arme**: Epée longue (AN:35%, Dommages: G, Init: 10).
**Armure**: Cuir clouté (5).

#### Marin de type B (5)

**Type**: Alweg vétéran.
**Points de vie**: 26.
**Arme**: Epieu (AN:25%, Dommages: F, Init: 12).
**Armure**: Cuir (3).

### Barge de marchandise (typique)

Une barge de marchandises est souvent plus grande et aussi moins maniable qu'un bateau-pirate. Elles ne sont pas dotées d'arbalètes et les marins sont la plupart du temps beaucoup moins entraînés à se battre (mais il sont plus nombreux).

#### Capitaine

**Type**: Vorozion leader.
**Points de vie**: 20.
**Arme**: Epée longue (AB:40%, Dommages: H, Init: 5).
**Armure**: Cuir clouté (5).

#### Marin de type A (5)

**Type**: Alweg normal.
**Points de vie**: 24.
**Arme**: Epée longue (AN:20%, Dommages: G, Init: 10).
**Armure**: Cuir (3).

#### Marin de type B (10)

**Type**: Alweg normal.
**Points de vie**: 24.
**Arme**: Epieu (AN:10%, Dommages: F, Init: 12).
**Armure**: Aucune.

## Conclusion

Furieux d'avoir été injustement accusés d'un crime qu'ils n'ont pas commis, les joueurs voudront certainement se venger et retourner à Pôle pour prouver leur innocence. Mais leurs armes leur déconseilleront de le faire: Le canal est pour l'instant impossible à remonter et de toutes façons les joueurs s'ils passent par la surface ne pourront pas entrer dans Pôle sans être repérés, l'alerte ayant été donnée depuis longtemps et leur signalement transmis à tous les gardes des quartiers extérieurs.

Dans quelques mois la situation se sera calmée et les joueurs pourront revenir. Mais pour le moment, mieux vaut se faire oublier et quitte à faire, gagner un peu d'argent. Voila justement que les habitants de Colpocèle leur propose un travail facile et bien payé... Comme toujours...

#### Mort-vivant

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 20 | 8 | 8 | 10 | 17 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **50%** |
| Attaque normale | 20% |
| Attaque rapide | 10% |
| Esquive | 5% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 15% |
| Nage | 30% |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 40 |
| Dommages | G |
| Initiative | 3 |
| Armure | 2 |
| Prestige (à gagner) | 3 |

#### Lézard cavernicole

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 16 | 10 | 8 | 6 | 8 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **65%** |
| Attaque normale | 10% |
| Attaque rapide | 20% |
| Esquive | 5% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | 15% |
| Discrétion | 30% |
| Nage | **90%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 32 |
| Dommages | I |
| Initiative | 5 |
| Armure | 6 |
| Prestige (à gagner) | 4 |

#### Golem nain

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 5 | 2 | 2 | 10 | 20 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | 10% |
| Attaque normale | 5% |
| Attaque rapide | 5% |
| Esquive | 15% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | 5% |
| Discrétion | 50% |
| Nage | **100%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 10 |
| Dommages | B |
| Initiative | 2 |
| Armure | 10 |
| Prestige (à gagner) | 0 |

#### Serpent (15m)

| FO | EN | AG | RA | PE | VO |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 20 | 10 | 16 | 10 | 10 |

| | |
|---|---|
| Attaque brutale | **85%** |
| Attaque normale | 10% |
| Attaque rapide | 20% |
| Esquive | 20% |
| Acrobatie | 5% |
| Course | 30% |
| Discrétion | 35% |
| Nage | **50%** |
| Repérage | 5% |
| Points de vie | 40 |
| Dommages | H |
| Initiative | 18 |
| Armure | 2 |
| Prestige (à gagner) | 4 |




**Garde impérial**

# Et l'homme s'élèvera tel un oiseau

## Résumé des épisodes précédents

Une secte sanguinaire réunissant des armes, La Mort Carmin, a décidé de détruire Œphis. Une lune en moins sur trois déréglerait en effet la forte influence astrologique qu'exercent ces dernières sur la population, et Tanæphis serait alors plongé dans un tourbillon de sang et de violence. Les armes de La Mort Carmin prendraient leur pied en participant à cette orgie... se moquant de conduire à très court terme à la destruction totale de tous les humains vivant sur le continent.

Pour détruire Œphis, les membres de La Mort Carmin, guidés par l'arme Tangorogrim, dirigeante actuelle de la société secrète, organisent un étrange rituel au sein des palais de Pôle. Ils ont déjà réussi à faire exploser, magiquement, des petits bouts du satellite. Certains morceaux de pierre d'Œphis sont retombés dans les océans... d'autres, cependant, ont atterri sur Tanæphis. Les membres de la Mort Carmin essayent de retrouver ces morceaux. En effet, la pierre d'Œphis est une sorte d'aimant magique qui attire tout autre pierre d'Œphis. Les morceaux tombés sur Tanæphis seraient donc très utiles pour le rituel.

Les joueurs se sont trouvés, la plupart du temps involontairement, mêlés à cette histoire, le plus souvent contre La Mort Carmin. Et ben devinez quoi ? Ca va continuer. Suivez le guide...

## L'Histoire

Après la dernière explosion d'Œphis, un morceau de lune est tombé dans les monts de Vilnorie, en plein territoire Vorozion. Les Monts de Vilnorie sont riches en minéraux de toutes sortes (le fleuve qui coule au sud des monts, La Pierreuse, charrie même quelquefois de l'or) et les Vorozions y exploitent des carrières et des mines.

Ces carrières et ces mines appartiennent à l'Empire et sont sous la direction administrative d'un certain Karu Venicis, haut responsable public spécialisé dans l'exploitation de minéraux.

Karu Venicis est porteur d'arme. Son épée s'appelle Hellrider, elle est en Pierre d'Œphis et... elle appartient à La Mort Carmin. Hasard ? Pas tout à fait. La Mort Carmin a bien entendu intérêt à ce que les porteurs de ses armes aient des postes importants, dans quelque peuple que ce soit. L'ancienne Arme "dirigeante" de La Mort Carmin, Anathos, était même parvenue à avoir comme porteur - et donc sous son contrôle - Herasmus, un membre du conseil des Vorhs. Ce conseil, je vous le rappelle, dirige l'Empire Vorozion. A cette place importante, Anathos sous le couvert d'Herasmus avait réussi à introduire de nombreux éléments de La Mort Carmin à des postes importants de l'administration, dont Hellrider, dans les mains de Karu Venicis.

Depuis, Anathos a disparu, Herasmus est mort et Tangorogrim est la nouvelle dirigeante de la société secrète. A vrai dire, ce sont même vos joueurs, ou plutôt les armes de vos joueurs qui se sont débarrassées d'Anathos (Vous trouverez l'explication de ces événements dans le premier scénario de cette campagne "Et s'il n'en reste qu'une"). Karu Venicis et Hellrider sont restés en place. Mais cette pauvre Hellrider est dans une situation un peu difficile. En effet, elle appartient à La Mort Carmin... mais elle est aussi en Pierre d'Œphis ! Or les récentes explosions d'Œphis ont déjà un peu déstabilisé la lune... Et toutes les armes en Pierre d'Œphis en ressentent les conséquences. Elles se sentent "mal", comme si elles étaient en permanence souffrantes, et sont sujettes à des crises de "folie" incontrôlables. Hellrider a beau appartenir à La Mort Carmin, elle n'aime pas du tout souffrir !

Seuls les hauts dignitaires de La Mort Carmin connaissent la vérité sur "la destruction d'Œphis". Les autres armes ne font qu'obéir, Karu Venicis et Hellrider ne connaissent donc pas cette vérité. Cela dit, Karu a été chargé par La Mort Carmin d'aller trouver la météorite et doit envoyer à Pôle de gros chargements de Pierre d'Œphis... Il se doute donc que ces explosions ne sont pas naturelles, et que La Mort Carmin a quelque chose à voir là dedans. Il a donc contacté une petite dague, Louesse, elle aussi en pierre d'Œphis et donc motivée par ce qui arrive en ce moment à sa lune, et l'a envoyé enquêter à Pôle.

Louesse et son porteur ont repéré ce qui se passait, et sont en train de revenir en quatrième vitesse prévenir Hellrider. Malheureusement, La Mort Carmin a repéré les agissements de Louesse et soupçonne avec raison, Hellrider de l'avoir envoyée... et de ne plus être tout à fait fiable. Et une importante arme de La Mort Carmin, Iron Maiden, dont le porteur s'occupe de convoyer les chargements de Pierre d'Œphis des Monts de Vilnorie au Sud du canal de Pôle, a pour mission d'aller surveiller de très près Hellrider et son porteur, et de les éliminer si besoin est.

## Où, comment, et dans quel état ils errent ?

Dans le dernier scénario, nos aventuriers préférés viennent d'échapper à un sort pire que la mort, l'esclavage... Et ont l'ineffable joie d'avoir récupéré leurs armes. Les trafiquants auxquels ils ont repris leurs armes ne s'occupaient cependant pas seulement d'armes-dieux, mais aussi d'un roc légèrement crayeux appelé Pierre d'Œphis. Ce minéral, pourtant à première vue sans grande utilité, avait l'air précieux aux yeux des trafiquants... S'agit-il vraiment de pierre venue du ciel ? Nos aventuriers n'en savent rien, mais un certain nombre d'indices glanés dans le scénario précédent ainsi que leur propre intelligence - Œphis n'a t-elle pas récemment explosé - peuvent leur faire pressentir l'importance de ce trafic dans un dessein qu'ils ne percent pas encore complètement.

Leur curiosité, leur bon sens et leur envie d'aller de l'avant devrait donc les pousser à tenter de remonter vers la source - ou une des sources - de ce trafic.

Vous ne croyez pas que ces motivations seront suffisantes ? Ok, moi non plus. Revenons donc sur terre : nous allons offrir aussi une bonne grosse dose de Rams pour les pousser à aller vers les Monts de Vilnorie.

## Colpocèle

Les aventuriers se trouvent, sans grandes ressources (sans ressources du tout s'ils ont joué le scénario précédent, car toutes leurs possessions ont été volées par les trafiquants) à l'une des sorties secondaires du canal de Pôle. Du temps de la splendeur de l'Empire Derigion, toutes les sorties (ou entrées, ça dépend dans quel sens on le prend) du canal étaient de petites splendeurs architecturales. La sortie Sud du canal est maintenant écroulée, mais les trafiquants et bandits de toutes sortes connaissent l'existence de la sortie secondaire de Colpocèle, encore praticable. Colpocèle était il y a 500 ans une vision grandiose...

Tous les vaisseaux entrant ou sortant du canal passaient entre deux immenses piliers de marbre gris et rose, hauts de quarante mètres et dont le diamètre au sol atteignait une bonne dizaine de mètres. Autour de ces piliers s'étendait la petite bourgade, construite elle aussi en marbre gris et rose, où vivaient d'une manière prospère quelques dix mille Derigions autour de ce qui était, il faut le dire, ni plus ni moins que des douanes. Colpocèle, officiellement dans le territoire Vorozion, n'appartient en fait à personne et est en plein dans le no man's land ravagé par la guerre qui s'étend autour de Pôle, régulièrement pillé par les armées régulières ou les bandits. Les bateaux doivent veiller farouchement à leur propre sécurité, car les embuscades sont fréquentes. Les habitants de la ville, tous Derigions, ne voient la plupart du temps passer que des pirates, des trafiquants et des déserteurs... Il n'y a bien entendu plus de douanes, et la population est réduite à un millier d'âmes, perdues dans les magnifiques résidences maintenant ruinées. Un seul des piliers est encore debout, le marbre terni par l'usure, les lichens et les plantes grimpantes, l'autre s'est écroulé sur une des rives et s'est brisé en une dizaines de morceaux.

Et au moment où les joueurs arrivent, les ruines de ce pilier sont le théâtre d'une furieuse bataille.

## Dans les morceaux de marbre rose

Les mille habitants de Colpocèle vivent de leurs récoltes, du commerce qu'ils font encore avec les bateaux qui sortent du canal, et... du marbre du pilier écroulé, d'excellente qualité (il avait été amené à grand frais des mines du Nord par l'empereur Georg III en 459 Ap Néinnes dont ils vendent des blocs aux envoyés de riches Vorozions ou Batranobans qui veulent en décorer leurs propriétés.

Ce marbre n'a pas été, vous l'aurez deviné, sans exciter de nombreuses convoitises. Une bandes de bandits Alwegs dirigé par un féroce Batranoban, dénommé Abd-El-Grazil, a donc décidé d'en prendre possession. La population connaissait la bande d'Abd-El-Grazil car ses membres venaient souvent faire du commerce avec des bateaux à la sortie du canal. Tout cela a un rapport avec le trafic de Pierre d'Œphis, comme vous le verrez plus tard.

Les habitants ne se méfiaient pas, quand, il y a de cela un mois, Abd-El-Grazil accompagné de son ligron - Abd-El-Grazil, porteur d'arme, est une des très rares personnes a avoir un ligron apprivoisé et dressé à tuer - les a attaqués et réduits en esclavage, leur faisant découper des blocs dans l'énorme pilier.

Abd-El-Grazil méprisait les Derigions, était persuadé que ces décadents n'auraient jamais le courage de se révolter et avait peu à peu relâché sa surveillance. Il avait tort : les Derigions du no man's land ravagé par la guerre n'ont plus rien à voir avec les habitants de Pôle. Endurcis par des siècles de guerre et de souffrance, ils ont appris à se battre. Quelques jours avant l'arrivée des joueurs, ils se sont donc révoltés...

Et au moment où nos aventuriers arrivent, tous les Alwegs sont morts, excepté Abd-El-Grazil et son ligron qui se battent comme des lions (haha), debout sur un tronçon de pilier, entouré par un monceau de cadavres. Les flèches n'arrivent pas à le déloger de là et les villageois, rendus furieux par les exactions commises par le Batranoban, verront arriver les joueurs avec joie. Ils leur proposeront la moitié de toutes les richesses de la bande (550 Rams, quelques bijoux d'une valeur de 300 Rams, dix chevaux et deux charettes) en échange de la tête du Batranoban avant le coucher du soleil - ils ont peur en effet que celui-ci ne s'enfuit avant la tombée de la nuit. Essayer de discuter avec ce dernier (même pour lui vendre leur aide) ne donnera rien, l'arme ivre de violence ayant depuis longtemps pris le contrôle du bandit. Les caractéristiques d'Abd-El-Grazil et de son ligron sont en annexe. Il faut y ajouter que la situation est en faveur du Batranoban : il est avec son ligron en haut d'un des rondins. La hauteur du rondin est de trois mètres, la paroi est parfaitement lisse et Abd-El-Grazil est prêt à faire du carpaccio de tous ceux qui essayeront de monter.

## Antoinette de Naymour

L'arme d'Abd-El-Grazil s'appelle Iron Maiden. C'est une lance, puissante et sanguinaire... Appartenant à La Mort Carmin. Mais ça, nos joueurs ne peuvent pas le deviner. Une fois Abd-El-Grazil éliminé, Iron Maiden tombera à terre. L'immense majorité des habitants de Colpocèle, qui assistaient en cercle au combat, à distance respectable cependant, se jetteront sur les joueurs et les porteront en triomphe (ou essayeront, selon l'humeur des joueurs). La petite minorité qui reste, composée des mâles les plus ambitieux de la ville, se jetteront... sur Iron Maiden. Etant une bonne dizaine, cela pourrait finir en bain de sang si le chef de Colpocèle, ou plutôt la "cheffesse", Antoinette de Naymour, une femme bien habillée d'une quarantaine d'années que tous ont l'air de respecter, n'arrivait pas pour calmer le jeu. Elle fera aligner les candidats à "l'arme", une dizaine, et fera... voter les habitants à main levée ! Cela devrait être la première fois que les joueurs voient une telle méthode d'attribution. L'arme sera finalement accordée à un Derigion de grande taille, dénommé Bern Adelier.

**Note** : Iron Maiden, vu son caractère, risque de changer souvent de porteur. Par souci de simplification, au lieu de dire "le porteur actuel d'Iron Maiden", tout au long du scénario, nous dirons Bern Adelier... Même si celui-ci est mort depuis longtemps!

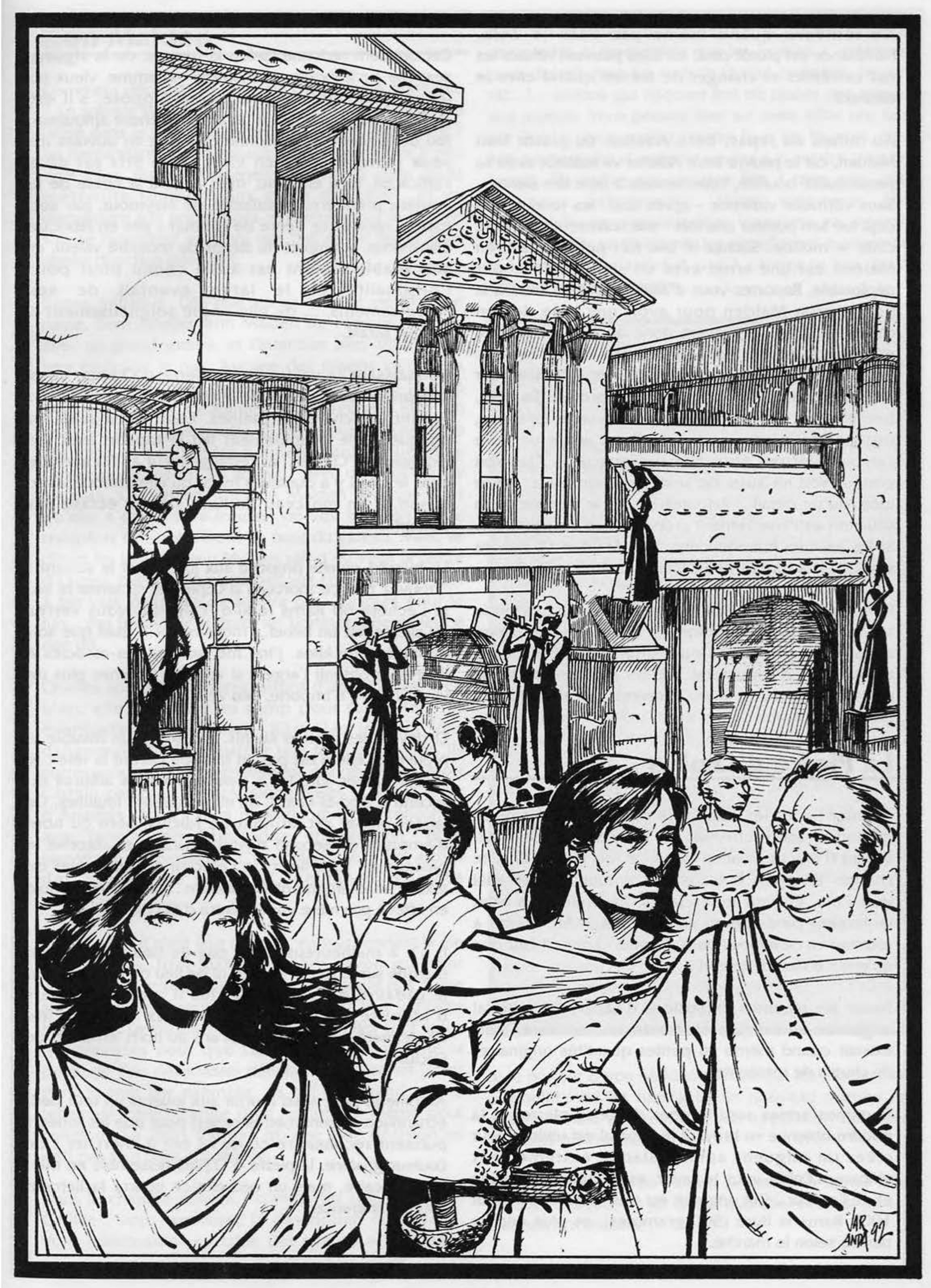
Iron Maiden ne répondra toujours pas aux éventuelles tentatives de communication des armes, et sera "calme" et n'aura pas l'air d'influencer son porteur... Du moins pas tout de suite. Si les joueurs ont éloigné Iron Maiden, en la jetant quelques kilomètres plus loin, un nouveau porteur "débarquera" quelques heures plus tard. Les armes des joueurs refuseront, comme toujours - sauf pour Anathos, il y a de cela longtemps - de la jeter dans l'eau ou de lui refuser un porteur.

Pendant toute la soirée, les villageois ne se tiendront plus de joie. Ils porteront les joueurs en fanfare, leur donneront le butin promis et feront un feu de joie avec les corps des trafiquants. Un grand festin sera organisé le soir même, sur une table en bois grossière dans le superbe décor de l'ancienne maison des douanes. Les joueurs y seront bien entendu conviés, ainsi qu'à rester le temps qu'ils voudront dans la ville, et au moins à y passer la nuit.

La soirée sera très agréable, et nos joueurs auront pendant le dîner un aperçu de l'organisation sociale particulière de Colpocèle.

Coupée depuis longtemps de l'autorité de Pôle, la ville a aboli de fait l'esclavage - tous les esclaves se seraient enfuis pour aller rejoindre les armées Vorozions - et s'est organisée en une sorte de communauté de biens et de travail un peu utopiste, mais qui marche dans ce contexte particulier de guerre permanente obligeant les habitants à l'entraide.

Cette communauté est dirigée par la fameuse Antoinette de Naymour, une ex-noble d'une quarantaine d'année, un peu barjo qui veille avec une affection maternelle sur son petit peuple tout en exerçant le métier hautement rémunérateur de maquerelle. Maquerelle ? Mais oui ! Réfléchissez : Colpocèle est placé à la sortie sud de ce canal dont le moins qu'on puisse dire est qu'il est dangereux et stressant pendant lesquelles les marins n'ont accès à aucun des joies de la civilisation, la première de ces joies étant bien entendu l'élément féminin. Antoinette a donc organisé dans une des belles maisons de la rive une maison close où quinze des plus belles filles du village vendent leurs charmes aux voyageurs... les bénéfices étant, comme tout le reste, reversés à la communauté.




**Rue de Pôle**

Ne tombons quand même pas dans le Zola, l'ambiance est plutôt cool, les filles peuvent refuser les cas extrêmes et changer de métier quand elles le désirent.

Au milieu du repas, Bern Adelier, ou plutôt Iron Maiden, car le pauvre Bern Adelier va aussitôt avoir sa personnalité bouffée, commencera à faire des siennes. Sans véritable violence - après tout, les joueurs ont déjà tué son porteur une fois - elle commencera à faire chier le monde. Sachez-le une fois pour toute, Iron Maiden est une arme avec un sens de l'humour déplorable. Reportez-vous d'ailleurs tout de suite à la fiche d'Iron Maiden pour avoir une idée de son caractère. L'arme essayera donc de faire venir avec elle dans le "petit jardin derrière la maison" tous les membres du sexe masculin de 10 ans à 40 ans pour leur faire des calins que la morale réprouve. En effet, Iron Maiden est une arme à personnalité féminine, très portée sur le sexe, et a donc envie de faire l'amour avec des êtres humains masculins. Que son porteur soit lui aussi de sexe masculin n'est, à son idée, qu'un détail... Rajoutez-en sur le ridicule de la situation et l'énervement croissant des Colpocèliens. Si les joueurs interviennent, Iron Maiden se tiendra sage... il faut dire qu'elle a une idée derrière la tête.

Faites interagir les joueurs avec les habitants de la bourgade, visiter les ruines (il n'y a rien de valeur, mais ils peuvent toujours chercher), tester les demoiselles d'Antoinette... Et au moment où ils se décideront à partir, faites intervenir les éléments du chapitre suivant.

## La Pierre d'Œphis

Antoinette et les habitants de Colpocèle savent qu'Abd-El-Grazil convoyait des charettes de minéraux, venant d'une destination inconnue, qui étaient ensuite chargés dans des bateaux qui remontaient le canal vers Pôle. En tant qu'esclaves, ils avaient en effet largement participé au chargement... Antoinette a reconnu en ce minerai de la Pierre d'Œphis. Il faut dire qu'elle s'en est déjà servi.

Avant les récentes explosions d'Œphis, le minéral originaire du satellite était extrêmement rare, mais existait quand même en petites quantités originaires de chutes de météorites.

Certaines armes sont forgées de cette pierre, et la poudre obtenue en broyant le minéral est utilisée pour créer un onguent aphrodisiaque extrêmement efficace. Œphis, vous le savez, est la lune de la haine et de l'amour... Cet onguent est très recherché et vaut 1000 Rams la livre (500 grammes), et plus encore parfois selon le marché.

Cet onguent redonne, selon la rumeur, de la vigueur sexuelle à n'importe qui (homme ou femme, vieux ou jeune) pendant une lune et est supposé, s'il est appliqué sur la poitrine d'un être, le rendre amoureux fou de la première personne qu'il voit en ouvrant les yeux (Attention à bien viser !). Le prix est dû à l'efficacité, bien entendu, mais aussi à la rareté de la matière première. Antoinette de Naymour, par son métier, connait ce genre de produit : elle en fabrique elle même, la plupart du temps de moindre valeur, et son établissement est aussi connu pour pour l'originalité et le large éventail de ses "médicaments"... qu'elle cache soigneusement à chaque razzia.

Connaissant la valeur de la Pierre d'Œphis, vous comprendrez qu'elle ait légèrement halluciné en voyant ces charettes pleines. Etant intelligente et éduquée, elle a rapidement fait le rapport avec les explosions d'Œphis... et l'étrange lueur à l'Est aperçue dans le ciel il y a quelques mois qu'elle attribue, avec raison, à un morceau de lune s'étant écrasé sur Tanæphis...

Le marché qu'elle propose aux joueurs et le suivant : "Trouvez moi ce morceau d'Œphis et ramenez m'en. Je l'achète 60 Rams le kilo (calculez, vous verrez qu'elle se fait un bénef... monstrueux !) quel que soit le nombre de kilos. J'irai me trouver des associés à Pôle pour obtenir l'argent si vous en ramenez plus de vingt. Mais il n'importe, j'en veux !".

Et devant les joueurs ébahis, elle sort d'un meuble la preuve qu'elle n'est pas en train de perdre la tête : le laisser passer. Elle les a trouvé dans les affaires du second d'Abd-El-Grazil, qu'elle a aussitôt fouillées. Ce laisser-passer est au nom de Falcius, nom ou nom d'emprunt du second d'Abd-El-Grazil, et autorise le passage en tous lieux de l'empire et sans payer de taxe d'un chargement de calcaire... auquel ressemble en effet à première vue la pierre d'Œphis.

Il n'y a malheureusement pas de lieu d'extraction marqué sur le laisser passer, ni de lieu de livraison. Sur le cadavre du pseudo Falcius il y a les "papiers d'identité" Vorozion : le fameux certificat de citoyenneté de moins de dix ans au nom, en effet, de Falcius.

Antoinette peut aussi fournir aux joueurs un tout petit échantillon (2 centimètres cubes) pour que les joueurs puissent reconnaître ce qu'ils ont à chercher : de couleur grisâtre, la pierre d'Œphis ressemble en effet à du calcaire, mais un oeil exercé pourra facilement faire la différence.

# Iron Maiden

Comment découvrir le point de chute d'une météorite ? En suivant la piste de la traînée de feu que celle-ci a laissé dans le ciel. Et comment on la suit, cette piste ? En demandant, mes agneaux. En avançant peu à peu vers l'Est, puisqu'Antoinette a affirmé avoir vu la météorite tomber dans cette direction, et en demandant aux populations rencontrées sur le chemin s'ils se rappellent avoir vu une traînée de feu et dans quelle direction elle allait.

Bonne initiative. Dès que les joueurs se mettront en route, Bern Adelier, Iron Maiden sur l'épaule, arrivera avec un grand sourire, et l'intention bien affirmée de leur emboîter le pas. Aucune des raisons invoquées par les joueurs ne le fera changer d'avis. Les joueurs peuvent le tuer... Quarante huit heures plus tard, un nouveau porteur reviendra. Si les joueurs le tuent trop souvent, il se tiendra prudemment à quelques centaines de mètres en arrière... Bref, de quoi crisper un max. Les raisons qu'Iron Maiden invoque sont qu'elle a envie de s'amuser, de voir du pays et de récupérer éventuellement un bout du gâteau. Mais, se diront les joueurs, Iron Maiden sait d'où vient la pierre d'Œphis, puisqu'elle participait aux convois. C'est tout à fait vrai, mais elle ne le dira pas. Toujours pour le fun... Pas besoin de torturer les porteurs, elle ne leur a rien dit.

Quelles sont les véritables raisons d'Iron Maiden ? Eh bien, elle doit aller au camp pour surveiller - et éventuellement éliminer - Karu. Les joueurs sont dangereux : ils l'ont battue une fois, et de plus ils correspondent à un signalement donné par La Mort Carmin comme... armes dangereuses. Entre la mort d'Anathos ("Et s'il n'en reste qu'une"), la rencontre avec Tangorogrim ("Un cadeau empoisonné") et le sauvetage de Sunbeam ("Réminiscence"), les armes des joueurs ne sont pas réellement passées inaperçues.

En les suivant dans leur chemin, en leur rendant la vie compliquée, Iron Maiden espère savoir qui sont vraiment les armes (si elles n'appartiennent pas à une société secrète concurrente), quelle est leur véritable puissance, ce qu'elles savent... bref si elles sont assez dangereuses pour que La Mort Carmin prenne la peine de s'en débarrasser définitivement, en les jetant dans la mer par exemple, ce qui est quand même tellement contre-nature pour les armes, même pour celles de La Mort Carmin, qu'une telle décision ne doit pas être prise à la légère.

Dans le chapitre suivant, "comme les rois mages en Galilée", vous trouverez la description du voyage. Voici maintenant une table des actions et exactions qu'Iron Maiden, dans les mains de Bern, peut commettre à chaque fois que les joueurs s'arrêteront pour dormir dans un endroit civilisé (auberge, ferme, etc...)... actions qui risquent fort de causer des ennuis aux joueurs. Vous pouvez tirer sur cette table une fois par jour si vous voulez rendre fous les joueurs, une fois par semaine si vous ne voulez pas perdre trop de temps. Deux fois par semaine est, à mon avis, une moyenne raisonnable. Vous trouverez les caractéristiques des patrouilles Vorozions en annexe. Evidemment, les habitants les appelleront au secours si les joueurs n'arrivent pas à calmer le jeu, ou à éliminer tous les témoins.

1 - Bern Adelier est calme, et ne fait que quelques réflexions désagréables. (Ou appréciatrices de la croupe des éléments masculins de l'assemblée).

2 - Bern Adelier essaye d'entraîner le plus beau mâle de l'assemblée dehors et de le violer.

3 - Bern Adelier ne prononce pas une parole de la soirée et observe tout le monde avec un regard sinistre. Dès que quelqu'un (autre que les joueurs) lui adresse la parole, il se lève et tue (ou tente de tuer) le malheureux sur le champ.

4 - Bern Adelier est de très bonne humeur, et s'ennivre s'il y a de l'alcool. Il commence à danser, puis essaye d'obliger tout le monde à danser... Et abat ceux qui refusent (sauf les joueurs) en chantant des chansons paillardes.

5 - Bern Adelier trouve que la nourriture était abominable, et exige d'autres repas jusqu'à ce qu'il ait vidé toutes les provisions de l'endroit. Il vomit dans tous les coins, et tue tous ceux (sauf les joueurs) qui ne sont pas content.

6 - Bern Adelier trouve que la tête des gens ne lui revient pas. Il attend donc calmement une heure, pour que les joueurs soient bien installés, puis tue tout le monde (sauf les joueurs) et brûle l'habitation.

Si le porteur d'Iron Maiden est tué, par les joueurs, les patrouilles ou les habitants, un nouveau porteur au grand sourire radieux fera son apparition dans les quarante huit heures.

N'oubliez pas qu'Iron Maiden passera son temps à se moquer des joueurs en disant que elle, elle sait où est tombée la météorite...

# Comme les rois mages en Galilée...

De Colpocèle part en direction de l'est une très belle route pavée, datant de l'apogée de l'empire Derigion. Cette route date de l'apogée de l'empire, où Colpocèle était un grand centre commercial. Pendant plus de 50 kilomètres (10 kilomètres = 1 polac, un homme à cheval fait 3 polacs par jour), nos joueurs ne rencontreront pas âme qui vive. Le paysage est assez verdoyant, mais les quelques maisons rencontrées sont brûlées et, au croisement d'une route qui part vers le Sud, les joueurs tombent même sur les restes d'une bataille qui a du avoir lieu une dizaine de jours auparavant. Des centaines de cadavres, humains et chevalins, pourrissent au soleil. Il n'y a aucun survivant (ceux qui pouvaient marcher sont partis, les autres sont morts). Ils s'agissait sans doute d'une bataille Vorozion/Derigion incluant des éléments de cavalerie. Il n'y a rien à récupérer, des pilleurs étant passés depuis longtemps. Les joueurs n'ont qu'à continuer leur route...

Pour une raison inconnue, au bout de quarante kilomètres la route s'arrête net et est remplacée par une piste (la raison inconnue est, qu'il y a quelques dizaines d'années, les Derigions avaient commencés à dépaver les routes, espérant freiner l'avancée des Vorozions. La piste va toujours vers l'Est, les aventuriers aussi. Au cinquantième kilomètre, comme ça paf/crac/boum au détour d'une forêt, les joueurs tombent sur la frontière.

Il s'agit d'un baraquement militaire en bois, contenant 200 Vorozions. Une patrouille de vingt soldats barrent la piste, et derrière ces vingt soldats, la route est de nouveau pavée (mais dans le style Vorozion, légèrement différent). Les joueurs se demanderont sans doute pourquoi il n'est pas possible de faire le tour du baraquement, bref de ne pas passer par la route : c'est possible, mais les chances de tomber sur une patrouille sont alors élevées.

Les Vorozions leur demanderont de décliner leur identité, la raison de leur venue dans l'empire, etc... Ou les joueurs se font passer - ce qui n'est pas faux, pour des mercenaires - et obtiennent après enregistrement de leur passage et signature d'une dizaine de documents un permis de séjour d'un an, ou ils montrent leur laisser passer : un des joueurs devra alors se faire passer pour Falcius. Rappelons qu'il n'y a pas de photo sur les papiers ! Les autres joueurs devront alors dire qu'ils sont des mercenaires à son service : ils auront quand même des papiers à signer, mais l'obtention du permis sera simplifiée.

Si les joueurs demandent aux soldats s'ils n'ont pas remarqué, il y a quelques mois, une traînée de feu dans le ciel, ces derniers, qui viennent juste d'arriver en poste, leur feront signer un nouveau papier où les aventuriers devront affirmer sur l'honneur ne pas avoir de graves problèmes psychiatriques. Je sais, c'est ridicule.

Le passage une fois effectué, le paysage deviendra plus riant. Pensez à l'Irlande du Nord sans les bombes, vert, avec des petites maisons, des villages et des troupeaux. Pendant 10 polacs (100 kilomètres), les joueurs apercevront encore çà et là des ruines brûlées mais de petits villages assez prospères (200 à 500 habitants) apparaissent. Les patrouilles sont extrêmement nombreuses, trois à quatre par jour, et les soldats effectuent à chaque fois une complète vérification de tous les papiers. Interrogés de manière pacifique sur la traînée de feu, les paysans confirmeront que la traînée allait vers l'Est. Ils n'ont pas entendus parler de catastrophe - les joueurs peuvent intelligemment supposer que la météorite, en tombant, a causé une catastrophe - dans le coin, ni ailleurs d'ailleurs. S'ils sont "chahutés", ils répondront la même chose... mais s'il reste des témoins, les patrouilles du coin peuvent être prévenues (à la volonté du maître de jeu, selon la gravité du chahut).

Au bout de 20 polacs, les villages sont devenus de prospères bourgades. Les auberges sont nombreuses, les patrouilles plus rares - il y a par contre des garnisons dans les villes. Au bout de trente polacs, les témoignages indiquent toujours l'Est... mais la route, elle, descend au Sud-Est vers Glassud. Une autre route se sépare de la première à Mareilles, et monte au Nord-Est vers Belgrano. La direction indiquée par les habitants est, décidément l'Est... Entre les deux routes, et vers la mer. Cela dit, aucune rumeur de catastrophe n'a atteint les oreilles des habitants... ce qui est quand même bizarre, vu l'ampleur du supposé choc.

De la délicieuse piste bordée de champs où folâtrent gaiement des polacs entre deux saillies poussives au chemin creux bordé de roses et de petits dinosaures, 40 polacs se passent encore... et juste devant le nez des joueurs commence, à l'est, à se dessiner les hautes silhouettes des monts de Vilnorie. Le paysage devient plus rocailleux, les champs moins fertiles, et les paysans moins aimables. Les nombreuses pistes se réduisent finalement à trois : une qui part au sud, une au nord, et la dernière qui a l'air la moins agréable... à l'est, en plein dans les monts de Vilnorie. La ferme près du carrefour contient un vieux paysan, et non, la météorite n'a pas soudain viré de bord. Ce vieux paysan a une autre qualité : celle d'avoir très bien vu, quelques secondes après la traînée de feu, une grande lueur quelque part dans les montagnes.



**Rue de Nerolazarevskaya**

La piste grimpe au sein des monts de Vilnorie. Aucun habitant en vue. Le premier col est à mille mètres, mais la piste est large et les chevaux n'ont aucun mal à passer... Même un chariot pourrait rouler (c'est une précision importante, car de fait de nombreux chariots passent sur cette piste, comme le vieux paysan le précisera si quelqu'un pense à lui demander). La piste passe ensuite dans une petite vallée déserte où coule un torrent frais qui s'en va, quelques polacs au sud, rejoindre La Pierreuse. elle remonte ensuite lentement à 1500 mètres. Nouveau col... et du haut de ce col, les joueurs pourront découvrir, ébahis... un camp fortifié immense au flanc d'une falaise.

## Le camp

Le camp est à 1300 mètres d'altitude, sur un petit plateau au flanc de la falaise. Du haut du col, nos joueurs ont une vue plongeante : la première chose qu'il peuvent voir est le cratère laissé par la météorite. Il est énorme, une quarantaine de mètres de diamètre, et le camp l'englobe entièrement (le camp fait à peu près cinquante mètres de largeur sur soixante mètres de longueur). Une des longueurs est constituée par la falaise qui surplombe le camp, une des largeurs par une autre falaise qui, elle, constitue une chute à pic d'une centaine de mètres. Les deux autres cotés sont fermés par des murailles de bois hautes de trois mètres. Au milieu du camp et au centre du cratère, une grande étendue de 20 mètres sur 20, soigneusement lissée et recouverte d'une fine couche de sable qu'en d'autres temps et d'autres lieux, on appellerait une aire de lancement. Sur cette aire se trouvent des planches et des tissus dont l'utilité parait mystérieuse, ainsi qu'un grand objet (3 mètres sur 4 mètres sur 3) recouvert d'une bâche. Autour, il y a de très nombreuses tentes "standard", ainsi que deux grandes de luxe. La falaise est visiblement une carrière, de gros blocs de pierre en sont extraits. Là aussi il y a des baraquements, et de gros blocs sont recouverts, là aussi, de bâches. Les deux parties du camp, la carrière et l'aire de lancement sont séparés par une palissade de deux mètres de hauteur, mais sont toutes deux comprises dans la grande palissade. Il y a de nombreux chariots près des baraquements, et les joueurs, de jour, peuvent dénombrer autour de deux cent personnes . Une activité intense fait bouger tout ce beau monde.

## L'arrivée

Si les joueurs restent trop longtemps dans les environs, ils seront repérés par un chariot de ravitaillement sortant ou entrant dans le camp. Ceux-ci les héleront aimablement, pensant qu'ils viennent pour chercher du travail. C'est d'ailleurs ce que pensera aussi Luigi Arcius, le contremaître des ouvriers libres qui les accueillera à leur arrivée au camp : le chantier a régulièrement besoin d'ouvriers ou de mercenaires pour protéger "le projet".

L'unique entrée est une grande porte en bois de deux mètres cinquante, gardée par vingt soldats, détendus, en train de jouer aux cartes ou de bailler (toutes les caractéristiques sont données en annexe). Un certain nombre d'ouvriers "libres" sont en train de scier des planches, et, quand ils verront les joueurs, appelleront Luigi Arcius.

L'objet du chantier est un secret (les joueurs devraient sourire à ce moment, car ils seront persuadés de connaître ce secret : la météorite et la pierre d'Œphis) et n'est révélé qu'à ceux qui signent un contrat de travail de trois mois. A part certains ouvriers autorisés qui vont chercher du ravitaillement, durant ces trois mois personne n'est autorisé à sortir du camp. Si les joueurs ne signent pas le contrat, l'accès du camp leur sera refusé.

Prenons pour acquis qu'ils acceptent... Ils signent le contrat (Iron Maiden et son porteur, curieusement, n'ont plus du tout fait de scandale depuis qu'ils sont en vue du camp) et demandent, un petit sourire au lèvres, ce qu'est ce fameux projet secret. "Oh, c'est très simple", répondra Luigi Arcius. "La construction de montgolfières... Et le lancement est pour demain."

## Les partis en présence

Le camp, vous l'aurez compris, est divisé en deux parties. L'une, près de la falaise, et dont l'accès est gardé par dix mercenaires (qui ne sont pas des soldats de l'armée Vorozion, mais des hommes engagés par Karu) dont deux porteurs d'armes, est officiellement consacrée à l'exploitation de filons de marbre au coeur de la falaise.

La falaise est en effet un petit peu entamée, pour ne pas éveiller les soupçons, mais il s'agit en vérité du chantier, où travaillent une vingtaine d'ouvriers engagés par Karu, organisé autour de ce qui reste de la météorite. Karu concassait en effet tranquillement la Pierre d'Œphis et envoyait des chargements à Colpocèle, sous le couvert officiel d'exploiter un marbre inexistant, quand... quand ce site a été choisi par une autre branche de l'administration pour servir d'aire de lancement à un projet militaire : la fabrication de montgolfières.

Ce pauvre Karu a donc vu débarquer sur son chantier une centaine d'ouvriers (dont 70 prisonniers condamnés au servage pour dette et une trentaine

d'ouvriers libres), vingt-cinq soldats dont quatre porteurs d'armes, ainsi que Pietr de Lesvannes, le savant Derigion qui a été engagé par l'empire Vorozion comme expert pour la construction des engins, sa femme Camille, et enfin Virmelle Dellius, la responsable administrative de tout ce bataclan (les femmes haut-placées dans l'administration Vorozion sont rares, mais on en trouve quand même quelques unes).

Dès qu'il a appris leur prochaine arrivée, Karu s'est empressé de casser la météorite en cinq gros rocs et les a installés dans la partie du camp qu'il se réserve. L'intérieur du cratère est donc laissé libre pour les expériences. Et Karu, derrière l'abri de ses palissades, concasse les gros rocs et fait sortir de temps à autre des chargements de soi-disant calcaire, qui part tranquillement vers Colpocèle.

Une autre complication ? Ok, suivez le guide.

Les ouvriers, nous vous l'avons dit, sont de deux sortes : les ouvriers libres, plutôt bien payés car ces montgolfières sont un projet ambitieux (10 Rams par semaine), et les pauvres prisonniers condamnés au servage pour dette, prisonniers de l'état qui sont condamnés aux travaux forcés pour dix, vingt, trente ans... parfois à perpétuité. Ils font un travail parfaitement rebutant, qui est d'aplanir le cratère pour avoir une aire de lancement parfaitement lisse. C'est un travail épuisant et totalement inutile : cela fait longtemps en effet qu'il y a assez de terrain lisse pour lancer une montgolfière. En vérité, quelques mètres carrés auraient largement suffi : mais personne ne sait très bien comment tout ça marche, et puisqu'un responsable administratif a décidé quelque part qu'il devait y avoir un carré de quarante mètres sur quarante de lisse, les serfs bossent. Ils sont mal nourris, leur contremaître, Radius, est cruel et détesté... et la révolte couve.

## La première journée

(Ou la deuxième si les joueurs sont arrivés trop tard dans la journée précédente. Dans ce cas, le lancement sera ce jour !).

Iron Maiden faussera compagnie aux joueurs dès qu'elle le pourra et ira se balader dans le camp, observant tout avec un grand intérêt.

Après avoir signé leur engagement, Luigi Arcius, le contremaître des ouvriers libres et le responsable de la sécurité du camp, leur fera un peu visiter le chantier. Il s'ennuie visiblement beaucoup dans ce camp, étant un fils de noble désargenté, mais cultivé et ambitieux, et est heureux que le lancement soit pour le lendemain...

Le boulot des joueurs sera d'effectuer régulièrement des tours de gardes autour du camp (un tour de garde dure trois heures, le joueurs sont supposés en faire deux par jour. Ils sont payés quarante Rams par semaine, ce qui est large).

Le "projet montgolfière" est un projet militaire, et le camp n'est théoriquement pas à l'abri d'une invasion Piorad qui réussirait à passer le barrage du Fort des Glaces au nord et à déferler sur l'empire. Les joueurs, s'ils ont joué le premier scénario de la campagne qui se passe en partie dans le Fort des Glaces, savent que cette hypothèse n'est pas à négliger... cela dit, au camp, personne n'y croit, et l'ambiance est pour le moins détendue.

Les joueurs, ainsi que les 25 soldats et les 4 autres porteurs d'Arme, sont logés dans des tentes propres et assez confortables. Les serfs n'ont pas droit à une tente et dorment à même le sol, surveillés par Radius. Deux tentes de luxe, en soieries et velours, abritent pour l'une Pietr de Lesvannes et sa femme Camille, et l'autre Virmelle Dellius. Pietr de Lesvannes est un grand homme maigre d'une quarantaine d'années, à l'air intelligent et passionné. Il a de nombreux plans à la main, et surveille la construction d'une nacelle en bois, tandis que des ouvriers libres sont en train de coudre de larges carrés de tissu les uns aux autres. Pendant ce temps, les serfs sont en train de casser des cailloux à quelques mètres de là.

Luigi Arcius les fera ensuite passer près des palissades du deuxième camp, et leur dira qu'il s'agit d'un chantier d'extraction de marbre, dans lequel il n'est pas possible d'entrer. Luigi les enverra ensuite gentiment déjeuner au "mess", une tente où il leur sera servi un solide ragoût de pommes de terres.

Pas trace de Pierre d'Œphis dans tout cela... Les joueurs devraient commencer à poser des questions. Mais personne ne sait rien. La plupart des ouvriers ne savent absolument pas ce qu'est de la pierre d'Œphis, et personne, absolument personne n'a entendu parler de météorite. Ce qui devrait foutre les joueurs en rage : le chantier est construit sur un cratère ! Qui est d'ailleurs encore tiède... La réponse à cette "preuve" sera la suivante. "Un cratère ? Où ça un cratère ? Ah oui, là... Oh, il doit être vieux de quelque centaines d'années. Il est tiède ? Ca doit être des sources chaudes.". Si les joueurs se décarcassent, vont parler à Virmelle Dellius, lui parlent de leur quête ou de la traînée de feu dans le ciel, la réponse finale sera celle-ci : "Voyons, messieurs, vous plaisantez... Une météorite ? Si une météorite était vraiment tombée ici, il y aurait eu un rapport, voyons. Nous sommes dans l'empire Vorozion, vous savez. Ces choses là ne passent pas inaperçues !" De quoi rendre nos pauvres joueurs hystériques.

Et d'ailleurs, vous demandez vous, pourquoi n'y a t-il pas de rapports ? Parce que Karu les a fait disparaître. Il ne peut pas faire disparaître le fameux cratère, bien entendu, ni tuer tous les paysans qui ont vu la traînée de feu... Mais en bloquant tous les rapports sur ce sujet, il a évité l'enregistrement de l'événement. Heureusement, sinon l'Empire Vorozion s'y serait certainement intéressé ! Pensez, de la Pierre d'Œphis, au prix où c'est ! Mais c'est ça, les avantages d'une administration aussi pesante que celle de l'Empire. Si une chose n'est pas enregistrée, elle n'existe pas.

Selon le choix que vous aurez fait des horaires de tours de gardes, laissez ensuite vos joueurs se promener un peu dans le camp. L'entrée du camp secondaire (extraction de marbre), est fermée et gardée par deux porteurs d'armes. Bien sûr, les joueurs pourraient les tuer... Mais n'oubliez pas les 25 soldats, les 4 porteurs, et la centaines d'ouvriers prêts à intervenir au moindre incident. A toute question posée, il sera répondu : "extraction de marbre", entrée interdite. Si les joueurs arrivent, d'une manière où d'une autre, à observer ce qu'il y a à l'intérieur, voici ce qu'ils verront : des gros blocs recouverts de bâches (les morceaux de météorite), des tentes, dont une particulièrement grande et dans laquelle on entend des bruits de travaux. Il s'agit bien sûr d'un des blocs de Pierre d'Œphis en train de se faire concasser. Karu Venicis habite dans une des grandes tentes. Aucune trace de marbre dans le chantier.

Les joueurs devraient commencer à monter des plans pour aller voir ce qu'il y a dans le chantier de "marbre", et même peut être pour sortir un chargement de la Pierre qu'ils soupçonnent être sous les bâches. C'est à ce moment là que Luigi les préviendra qu'ils sont invités à une petite soirée que donne Pietr de Lesvannes, ce soir dans sa tente.

## La soirée

Les trois lune de Tanæphis éclairent le ciel de leur lueur argentée, même Œphis qui n'a pas l'air de s'apercevoir de tout le trafic qu'on fait sur sa robe blanche.

La tente est éclairée de l'intérieur par d'innombrables bougies, il y a des tapis par terre et un délicieux buffet est servi. Pietr de Lesvannes et sa femme Camille sont les hôtes, Virmelle Dellius, Luigi Arcius, Radius et Karu Venicis les invités. Les présentations sont faites (si les joueurs sont invités, ce n'est pas tout à fait par hasard... aussi bien Karu que Virmelle Dellius veulent jeter un coup d'oeil sur les nouveaux porteurs d'armes, pour des raisons de sécurité. La première heure se passera agréablement, car aussi bien Camille que Virmelle sont de jolies femmes.

Une discussion (qui n'a pas l'air d'être mise sur le tapis pour la première fois) envenime cependant la conversation. Camille a l'air de penser que son mari, Pietr, trahit son pays en mettant son savoir (Pietr est un historien, qui a trouvé les plans (elfes) des montgolfières dans une très vieille bibliothèque de Pôle) au service des ennemis des Derigions.

Pietr pense, lui, que comme les Derigions n'ont pas les moyens en ce moment de moderniser ce vieux savoir, il se met au service de l'humanité toute entière en permettant aux hommes de profiter de cette nouvelle "technologie"... Vieux débat, en effet, et ce n'est pas cette fois ci qu'il va être résolu. Virmelle abonde évidemment dans le sens de Pietr, et Camille a l'air de haïr fort la jeune-femme.

Elle finit par se taire, et à ce moment entre... Bern Adelier. Les joueurs devraient avoir des sueurs froides, mais Iron Maiden sera très sage. Bern se dirigera vers Karu Venicis, et les deux hommes se retireront dans un coin de la tente et entreront dans une discussion animée. Les joueurs, s'ils parviennent, avec mille précautions, à entendre, pourront comprendre que la discussion tourne autour d'un chargement qui est en retard. Karu s'excuse et dit qu'ils y travaillent, et qu'il ne devrait plus tarder.

A ce moment, une petite jeune-femme Vorozion (Lya), râblée et à l'air fatigué, entre dans la tente et se dirige droit vers Karu. Elle porte au coté une petite dague (c'est Louesse, la dague en Pierre d'Œphis). Karu et la jeune femme sortent de la tente pour parler, tandis que le porteur d'Iron Maiden les couve d'un regard soupçonneux. Au moment où elle allait les suivre, une quinzaine de serfs entrent de force dans la tente, bousculant deux soldats qui essayent de s'interposer.

Ils sont armés de différents outils (à considérer comme des poignards pour les caractéristiques). Ils viennent se plaindre à Virmelle Dellius des mauvais traitements dont ils font l'objet (nourriture insuffisante, coups, horaires de travail non syndiqués, etc...). Virmelle les écoute un peu, puis dit, glaciale, que c'est à Radius, leur contremaître, qu'il leur faut s'adresser. Radius leur ordonne de sortir... Et les serfs, furibonds, attaquent les invités.

Les joueurs sont normalement engagés pour protéger la hiérarchie et le feront peut-être (les serfs les attaquent d'ailleurs aussi). De toute manière, qu'ils s'y mettent ou pas, l'attaque des pauvres révoltés est perdue d'avance, les soldats se mettant vite dans la bagarre. Les survivants, s'il y en a, seront empalés sur l'esplanade pour faire un exemple... Ce qui ne fera, bien sûr, que rendre l'ambiance encore plus tendue.



**Char de guerre**

## La nuit

Pendant la nuit, les joueurs vont peut-être essayer d'observer le système de défense pour voir s'il leur serait possible de sortir discrètement de grandes quantités de Pierre d'Œphis du camp. Faites leur sentir que cela risque d'être très difficile, et que la surveillance est lourde.

Il va se passer d'autres choses durant cette nuit :

- Lya, porteuse de Louesse, la dague en Pierre d'Œphis, est venue dire à Karu que La Mort Carmin utilisait la Pierre d'Œphis pour détruire Œphis, ce qui risquait à plus ou moins long terme de détruire toutes les armes en Pierre d'Œphis (Ouf). Karu, ou plutôt Hellrider, est bouleversée par la nouvelle et va réfléchir toute la nuit sur ce qu'elle se doit de faire. Pendant ce temps, Lya est rentrée, elle aussi, coucher sous la tente où dorment les joueurs, les porteurs d'armes et la plupart des ouvriers.

Au plus profond de la nuit, Louesse sera prise d'une crise de folie (à cause de la destruction d'Œphis, vous vous rappelez ?) Lya se mettra littéralement à hurler à la lune, puis attaquera sans discrimination tous ceux qui se trouveront autour d'elle.

Pendant ce temps, Louesse (la dague), complètement folle, poussera des cris atroces, qui ne seront entendus, bien sûr, que par les porteurs d'arme... Bern Adelier, qui était couché tout près de Lya se jettera alors sur elle, et la tuera. La rapidité de son action surprendra tout le monde.

La mort de la jeune Vorozion n'arrêtera cependant pas les hurlements de l'arme, et tous les porteurs d'armes commenceront à avoir un affreux mal de tête... Karu et ses deux porteurs d'armes personnels arriveront aussitôt sur les lieux, la tête résonnante. Très cool, Bern Adelier ramassera la dague. "On va la faire taire", proférera-t-il d'un ton glacial. Il s'approchera alors de la falaise, la dague à la main. Karu, dans un premier élan, essayera de s'interposer... Mais un regard de Bern Adelier le fera reculer.

Iron Maiden est en effet plus beaucoup plus puissante qu'Hellrider, et cette dernière n'a pas envie de perdre son porteur. Louesse, cependant, est en train de reprendre ses esprits. Voyant qu'elle va bientôt faire un saut de cent mètres, elle commence à hurler - seuls les porteurs d'armes l'entendent - "Ne la laissez pas faire ! (Elle parle d'Iron Maiden). Elle fait partie de La Mort Carmin ! Elles veulent détruire Œphis ! Tout le monde va mourir ! Tout le monde..." Et zou, un grand saut et la dague se retrouve 100 mètres plus bas, hors de portée.

Que les joueurs veuillent obtenir des informations d'Iron Maiden est possible, et cela peut se terminer - encore - en un combat. Mais, comme d'habitude, Iron Maiden ne dira rien...

- Camille ira s'entretenir pendant la nuit avec les leaders des "serfs".

- Les joueurs se feront voler leur laisser-passer. Le vol est bien entendu du fait d'Iron Maiden, qui a eu largement le temps de le remarquer pendant le voyage, et elle l'aura aussitôt détruit.

## Le lancement

Le matin du grand jour, l'ambiance est à la surexcitation. Laissez la matinée aux joueurs pour enquêter, essayer de retrouver leur laisser-passer, prendre je ne sais quelle disposition... Et quand le soleil sera au zénith, tout le monde (même les ouvriers et porteurs du second chantier), et même Karu, se réuniront sur l'esplanade pour assister au lancement.

Une bâche est soulevée, et la montgolfière est révélée. Le ballon n'est pas encore gonflé, mais les ouvriers le déroulent, et tous peuvent voir sa magnificence : en tissu bleu brodé d'or, avec une superbe inscription : "Le Vorh". Un grand feu est allumé, et l'air chaud commence à gonfler la montgolfière. L'attente paraît interminable, mais peu à peu le tissu se soulève... Camille et Pietr entrent dans la nacelle. Le ballon est maintenant gonflé, et, dans un grand silence, la montgolfière se soulève.

A peine la nacelle s'est elle élevée à deux mètres du sol que Camille sort un poignard, se jette sur son mari et l'égorge. Elle jette le cadavre par dessus bord et hurle : "Ainsi périront tous les oppresseurs !". C'est le signal, et les serfs, armés de tous les outils qu'ils ont pu trouver, hurlent "A l'attaque !" et se jettent sur les soldats.

Sur l'ordre de Virmelle Dellius, des soldats tirent des flèches enflammées sur la nacelle, qui prend feu et retombe lentement, pendant que l'inscription "Le Vorh" est consumée par les flammes.

Ne décrivons pas le combat qui suit, il y a des âmes sensibles. Laissez à vos joueurs le temps de se défouler (une dizaine de rounds), puis faites leur soudain remarquer que Karu Venicis et Bern Adelier sont en train de courir tous deux vers le deuxième chantier, là où se trouve la Pierre d'Œphis. Gageons que vos joueurs se lanceront à leur poursuite. La porte est grande ouverte, et au moment où ils arrivent, le spectacle est le suivant : Karu Venicis, Hellrider à la main, est en position de défense...

Et Bern Adelier, Iron Maiden à la main, va l'attaquer. Les deux protagonistes demandent aux deux porteurs d'armes qui gardaient le camp de les aider. Les porteurs hésitent un instant, puis se mettent du coté d'Iron Maiden, leur supérieur direct... puisque ces armes aussi appartiennent à La Mort Carmin.

Hellrider se rend bien compte que le combat ne va pas être à son avantage, aussi, désespérée (elle se doute bien qu'Iron Maiden essayera de la faire disparaître définitivement si Karu meurt) va-t-elle essayer de demander de l'aide aux joueurs.

Elle reculera, et leur hurlera de l'aider en leur expliquant la situation : La Mort Carmin, la destruction d'Œphis... "Il ne faut pas que La Mort Carmin obtienne la Pierre ! Sinon Œphis finira par être détruite!"

Les joueurs l'aideront peut-être à ce moment... Sinon, faites rajouter à Hellrider "Vous n'avez qu'à la prendre, la Pierre... Je vous ferai un laisser-passer.." Ce qui devrait les décider.

## Conclusion

Si les joueurs et Hellrider sont morts, Iron Maiden emmènera le reste de la Pierre. Si les joueurs gagnent, ils s'apercevront qu'autour d'eux, la bataille est presque finie... Une cinquantaine de serfs sont morts, mais les autres ont tué tous les officiels et ont pris la clé des champs. L'esplanade est une véritable boucherie...

Karu, ou le nouveau porteur d'Hellrider, fera un laisser-passer aux joueurs, qui leur permettra de partir avec trois charettes (1 tonne de Pierre d'Œphis). Quant au reste, pour la mettre pour toujours hors de portée de La Mort Carmin, Karu sait ce qui lui reste à faire. Délivrant les aigles voyageurs qui étaient dans sa tente, il leur fait porter un message à Nerolazarevskaya, affirmant officiellement qu'une météorite est tombée dans les Monts de Vilnorie.

Et les officiels Vorozions viendront prendre possession de la Pierre d'Œphis.

Ce qui arrivera à Hellrider est une autre histoire...

La tonne de pierre d'Œphis, une fois ramenée à Antoinette de Naymour leur sera échangée contre 60.000 Rams.

Il reste maintenant 4 scénarios qui vous feront encore voir du pays et vous pourrez vous procurer les deux prochains dans l'extension suivante "Souvenirs de guerre" qui parlera des Sekekers, des Alwegs et des Hysnatons.

# Annexe

## (Caractéristiques des personnages)

**Abd-El-Grazil**
Alweg porteur d'arme en armure de demi-plaques.

**Iron Maiden**
Voir fiche page 54.

**Ligron apprivoisé**
Ligron solitaire (voir page 17).

**Antoinette de Naymour**
Vorozion normal (Marchandage: 80%, Séduction: 75%).

**Bern Adelier**
Voir fiche page 54.

**Patrouille Vorozion** (sur la frontière) (20)
Vorozions vétérans avec épées longues et mailles+plaques.

**Luigi Arcius**
Vorozion normal (Commandement: 50%).

**Ouvriers libres** (30)
Vorozions normaux sans armes ni armures.

**Radius**
Vorozion Leader en armure de cuir et armé d'une épée courte.

**Serfs** (70)
Vorozions normaux sans armes ni armures.

**Soldats réguliers** (25 dont 4 porteurs)
Vorozions vétérans en armure de plaques avec épées longues et boucliers. Armes mineures: Peur, Régénération, Nage incontrôlée à 100% et Esquive critique.

**Pietr de Lesvannes**
Derigion normal sans arme ni armure (Connaissance Derigion: 90%).

**Camille de Lesvannes**
Derigion normal sans arme ni armure.

**Virmelle Delilius**
Vorozion normal sans arme ni armure (Connaissance Vorozion: 90%).

**Karu Venicis**
Voir fiche page 55.

**Hellrider**
Voir fiche page 55.

**Ouvriers** (aux ordres de Karu)
Vorozions normaux sans armure ni armes.

**Soldats mercenaires** (10 dont 2 porteurs)
Alwegs vétérans en armure de cuir clouté et armés d'arcs et d'épées longues. Armes mineures: Vampirisme et Attaque brutale incontrôlée à 100%.

**Lya**
Alweg porteur d'arme en armure de cuir.

**Louesse**
Dague magique (100 points), pouvoirs: Pierre d'Œphis (38), Discrétion incontrôlée à 100% (69).

Sartara regarda son cousin avec de grands yeux bleux étonnés. Celui-ci passa sa langue sur ses lèvres, dans un signe évident de nervosité. "Si tu n'acceptes pas l'héritage, cousine, toutes ces magnifiques porcelaines vont être récupérées par l'état." Il désigna le vase aux enluminures bleutés. "Tu sais combien ça vaut, un tel petit bijou ? Du IVème siècle après Néinnes ?"
Sartara savait très bien combien ça valait. Elle savait aussi que la mode des antiquités, à Nerolazarevskaya, devait être passée, car son père était mort de chagrin et d'inquiétude en voyant les dettes de la boutique s'accumuler.
"N'aie pas l'air si triste, Sartara. Je te considère un petit peu comme ma soeur, et ça me ferait mal de voir tous ces biens de famille éparpillés... Accepte, et je t'aiderai à payer les dettes. Aie confiance en moi."

. . .

Le pire, ça n'avait pas été le procès. Le pire, ça n'avait pas été quand Sartara, les chaînes aux poignets et aux pieds, avait assisté à la vente aux enchères de tous ses biens et qu'elle avait vu son cousin, cet atroce petit sourire aux lèvres, racheter à un prix dérisoire toutes les magnifiques porcelaines. En passant près d'elle, il avait eu un petit rire nerveux. Mais elle était restée droite, le regard dur.
Non. Le pire, ça avait été l'ongle sur sa joue. C'était un officiel, grand et musclé. Il avait regardé les papiers, puis s'était tourné vers Sartara.
"Votre cousin ne veut pas payer ?"
Il avait alors approché la main de sa joue pâle, et lentement, délibérément, y avait enfoncé son ongle. Une minuscule perle de sang s'était mise à couler.
"Ca va faire une ravissante petite serve pour dettes, ça, ma jolie..."

. . .

Les dettes de la boutique étaient de 600 Rams. Une somme importante, mais pas insurmontable. Sartara avait aidé son père pendant toutes ces années, connaissait des fournisseurs, avait de bonnes relations avec des nobles ou de riches bourgeois. Elle aurait pu monter un commerce de tissu, ou de bijoux, et rembourser les 600 Rams au bout d'un an environ. Mais l'état ne faisait pas crédit.
Elle fut d'abord employée à construire une route dans le Sud. Sur 500 serfs, 300 moururent dès les deux premiers mois de travail.
La nourriture était insuffisante, la chaleur étouffante, et surtout, surtout, l'eau venait d'une mare noirâtre dans laquelle pourrissaient quelques plantes indéterminées. Sartara, comme tous les autres, était payée un Ram par mois, sur lequel était retirés les "frais" de nourriture et d'entretien. Elle calcula, un soir en regardant les étoiles, qu'elle aurait remboursé sa dette au bout d'une cinquantaine d'années.
En espérant qu'il n'y avait pas de système d'intérêts.

. . .

Le chantier était au sein des Monts de Vilnorie. Il faisait moins chaud, mais d'une certaine manière c'était pire.
Les serfs étaient employés à aplanir le terrain pour un projet militaire secret. Aplanir, ça voulait dire, en gros, casser des cailloux. Sartara s'y était habituée. Mais au moins, sur la route dans le Sud, les serfs étaient seuls avec le contremaîtres et les soldats.
Là il y avait des ouvriers libres, dont certains s'amusaient à leur lancer des pierres. Le jeu était de faire saigner les articulations. Il y avait aussi un couple de nobles, qui se paradaient autour du camp et les regardaient avec une sorte de curiosité malsaine.
Toutes les serves, dont Sartara, passèrent dans les pattes des soldats une dizaine de fois. Elle était maintenant tellement osseuse, la peau brûlée par le soleil, qu'elle ne put s'empêcher de se demander quel plaisir les hommes y trouvaient. Ca devait être une sorte de principe auquel ils n'auraient pas osé déroger.

. . .

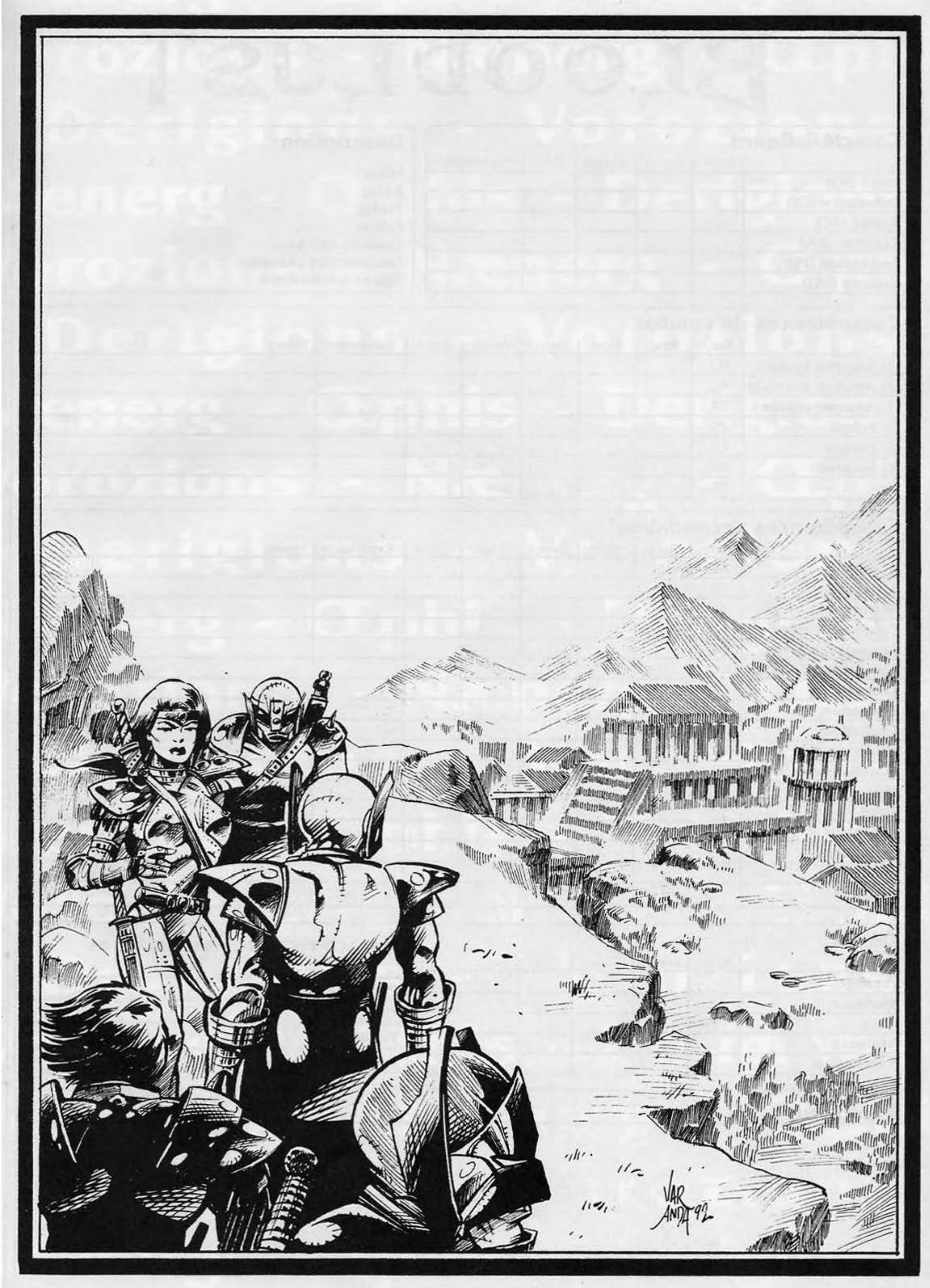
La montgolfière - le fameux projet militaire secret - s'éleva dans le ciel. Tous, serfs, ouvriers, soldats et nobles - étaient réunis pour voir l'événement. Comme les meneurs, dont Sartara faisait partie, l'avaient pensé, la surveillance s'était considérément relâchée.
A l'intérieur de la montgolfière, la jeune noble, dénommée Camille, poignarda son mari. Sartara n'avait jamais trop compris pourquoi cette dernière avait voulu les aider. Une sombre histoire politique... Il importait peu.
Alors que l'attention de tous était tournée vers le ballon, et que la responsable du chantier ordonnait aux soldats de tirer sur la montgolfière à coups de flèches enflammées, les serfs attaquèrent.
Sartara s'occupa personnellement de Radius, le contremaître. Elle passa la chaîne qui enserrait ses poignets autour de sa gorge et serra. Elle se battit ensuite à coups de masse, à coups de pierres, à coups de couteau. Quand elle vit que les soldats qui gardaient la porte avaient été éliminés, elle s'enfuit avec une bonne dizaine d'autres qui avaient eu la même idée.
Elle se cacha dans les monts avec ses camarades, surveillant les allées et venus des survivants. Au bout d'une semaine, elle vit un des soldats sortir seul du camp. Il avait une épée au coté, et Sartara avait compris que pour survivre, il lui fallait une arme.

. . .

Le cheval se débattait désespérément, les pattes prises dans le piège que Sartara avait tendu. Ils abattirent le soldat de loin, à coup de flèches et de grosses pierres.
Sartara s'approcha du cadavre et regarda l'épée. Elle était très belle, et la lame était en pierre. Sartara n'avait jamais espéré, ni même pensé devenir un jour porteur d'arme.
Elle mit la main sur la garde de l'épée.

. . .

Elle s'appelait Hellrider, son histoire était compliquée, mais elle brisa les chaînes de Sartara d'un seul coup.
"Je veux bien rester avec une femme" dit l'épée. "Mais pas de minauderies. J'ai soif de sang."
"Pas de problème" répondit Sartara. "J'ai accumulé une certaine dose de sentiments négatifs ces derniers temps."
Le cousin de Sartara fut retrouvé chez lui, mort. Il avait été longuement torturé, mais ce n'étaient pas ses plaies qui avaient causées sa mort. C'était le vase bleuté, du IVème siècle avant Néinnes, qu'on lui avait fait ingurgiter morceau par morceau.




**Avant la bataille**

# BLOODLUST

## Caractéristiques

| | Base | Bonus | Magie | Total | Expérience |
|---|---|---|---|---|---|
| Force (FO) | | | | | |
| Endurance (EN) | | | | | |
| Agilité (AG) | | | | | |
| Rapidité (RA) | | | | | |
| Perception (PE) | | | | | |
| Volonté (VO) | | | | | |

## Description

**Nom:**
**Race:**
**Taille:**
**Poids:**
**Couleur des yeux:**
**Couleur des cheveux:**
**Signes particuliers:**

## Compétences de combat

| | Car. | Base | Mod. | Bonus | Magie | Total | Expérience | Notes |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| (1) Attaque brutale | FO | | | | | | | |
| (2) Attaque normale | AG | | | | | | | |
| (3) Attaque rapide | RA | | | | | | | |
| (4) Feinte | PE | | | | | | | |
| (5) Parade | RA | | | | | | | |
| (6) Esquive | RA | | | | | | | |
| Tir | PE | | | | | | | |

## Compétences secondaires

| | Car. | Base | Mod. | Bonus | Magie | Total | Expérience | Notes |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Acrobatie | AG | | | | | | | |
| Artisanat | PE | | | | | | | |
| Astronomie | PE | | | | | | | |
| Commandement | FO | | | | | | | |
| Connaissance | VO | | | | | | | |
| Connaissance des armes | VO | 10% | | | | | | |
| Course | EN | | | | | | | |
| Discrétion | AG | | | | | | | |
| Equitation | AG | | | | | | | |
| Lire et écrire | VO | | | | | | | |
| Marchandage | PE | | | | | | | |
| Médecine | VO | | | | | | | |
| Nage | EN | | | | | | | |
| Repérage | PE | | | | | | | |
| Séduction | FO/AG | | | | | | | |
| Stratégie | VO | | | | | | | |
| Tactique | VO | | | | | | | |

## Désirs

| | Base | Bonus | Magie | Total | Notes |
|---|---|---|---|---|---|
| Prestige | | | | | |
| Richesse | | | | | |
| Sexe | | | | | |
| Violence | | | | | |
| Réputation | | | | | |

## Caractéristiques secondaires

| | |
|---|---|
| Points de vie | |
| Contrôle | |
| Prestige | |
| Réputation | |

## Equipement

# L'ENCLUME & LE MARTEAU



"Il n'y a pas de démarches envisageables, monsieur" dit tranquillement la femme, le regard brillant d'une lueur malsaine. "En ce qui nous concerne, vous n'êtes pas Vorozion."

"*Pas Vorozion*", et en deux mots il avait tout perdu : sa citoyenneté, les chances de se construire un avenir... et Vella.

Il y avait à peine quelques heures, et sa voie était encore toute tracée. Lucius était né dans une famille de petits nobles de province et était parti à l'aventure pour jeter sa gourme, comme disait son père avec fierté. Il était revenu quelques années plus tard, plus mûr et plus instruit en de nombreux domaines, pour apprendre que son village natal avait été rasé et toute sa famille massacrée par les Piorads... Le chagrin une fois passé, Lucius s'était inscrit dans une des meilleures universités de la ville.

Ses professeurs l'appréciaient et c'est dans une réception donnée par l'un d'eux qu'il avait rencontré Vella, la fille d'un important Ænestor à la retraite. Même si Mercius Burlios, le père, n'était pas aussi enthousiasmé par la prestance de Lucius que sa délicieuse fille unique, il dut admettre à contre cœur qu'il n'avait pas véritablement de raisons de refuser le jeune-homme... La date des épousailles fut fixée, et Lucius s'en alla quérir un nouvel acte de citoyenneté, le sien allant bientôt être périmé. C'est là que le cauchemar avait commencé.

**L'enclume et le marteau** est la troisième extension pour Bloodlust. Elle contient la description des régions civilisées de Tanæphis ainsi que celle des deux empires de ce continent. Les Derigions et les Vorozions se livrent des combats sans merci pour s'approprier les populations humaines de ces régions. Deux scénarios, qui forment la suite de la campagne "Eclat de lune", vous guideront à travers ces terres fertiles.

**Prix conseillé: 144 Francs.**
**ISBN: 2-908765-26-8**

**Edité par Idéojeux, 58 rue Pottier, 78150 Le Chesnay**
**Illustrations de Frazetta avec l'aimable autorisation de Agentur Luserke**